

MC Nº 2 450 pts 2,70 euros
PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDI
METAL GEAR
PRIMER CONTACTO
Wipeaut - 3
Asterix
R-Type Delta
Gex 3 Deep Cover Gecko
KKND Krossfire
A EXAMEN
Ridge Racer Type 4
Bichos
Akuji
Y muchos más . . .
POSTER:
BICHOS
KKND KROSSFIRE
MONITOR BANZAI!
¡¡Primeras imágenes de Gran Turismo 2!!
ESTRATEGIA
Aprende a jugar a Metal Gear Solid
8 414090 203944
00012



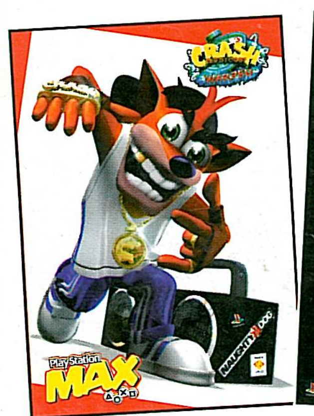
ANALIZAMOS...

BICHOS
MONKEY HERO
ROLLCAGE
NBA LIVE 99
MONACO GRAND PRIX
DEVIL DICE
TIGER WOODS 99
POCKET FIGHTER
C3 RACING
AKUJI THE HEARTLESS
KNOCKOUT KINGS

EL CLUB MAX

TARJETA DE SOCIO
CAMISETA DEL CLUB
PACK CON REGALOS EXTRA,
Y UN MONTÓN DE SORPRESAS.

DOS PÓSTERS DE REGALO





Y ADEMÁS...

CUATRO CONCURSOS FANTÁSTICOS:

15 JUEGOS DE ROLLCAGE
20 JUEGOS DE POPULOUS
5 JUEGOS DE C3 RACING +
5 RELOJES DE INFOGRAMES
10 MUÑECOS OFICIALES DE BICHOS

TRUCOS Y GUÍAS

CRASH BANDICOOT 3
TOMB RAIDER 3
TOCA 2
FIFA 99

Y TODO POR 375 PESETAS



PSM

Número 1 **31 de Marzo de 1999**

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Nicolás Morales, 38-40 2º Piso Local 4
28019 Madrid
Tlf: 91 471 24 75
Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: Sebastián Sucho,
Redactores: José Martinez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González.

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
Madrid: Elena Cabrera
Gobelas, 15
28023 Madrid
Tel: 91 372 87 80
Fax: 91 372 95 78
Barcelona: Carmen Marti
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

Publicidad Consumo:
Alba Hernández
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 61

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA.
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA.
Sud América, 1532 1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo CADE, SA de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores

Editor Responsable:
María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número de reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Si hay futuro



Vivimos unos tiempos en los que los avances tecnológicos están a la orden del día, decía mi abuelo que hoy las ciencias adelantan que es una barbaridad... y no le faltaba razón. Estamos mas que hartos de oír decir a este o al otro que si este Pentium nuevo que acaba de salir se va a quedar obsoleto dentro de unos meses, que prácticamente ya se va a poder viajar a Marte cuando no hace ni 40 años que se pisó la Luna por primera vez y otras tantas cosas que no voy a enumerar aquí porque podía acabar enrrollándome mas que Chiquito de la Calzada contando un chiste. Y es que es cierto, somos presas de ese afán por querer tener siempre algo más moderno que lo del vecino, que tampoco está mal, pero lo peor es que a veces nos olvidamos de valorar lo bueno que ya tenemos y de sacarle el mayor provecho posible.

¿Y a cuento de qué viene toda esta charla? Pues es muy sencillo, todo el mundo (nosotros también, que conste) está pendiente del lanzamiento de la nueva Playstation, de cómo será, cuantos bits tendrá, etc. Parece que la única preocupación de todos es saber como será la nueva máquina cuando todavía la nuestra no ha llegado a su total desarrollo. No tenéis mas que abrir las páginas de esta o de cualquier otra revista (si es de esta, mejor) para poder comprobar por vosotros mismos las maravillas de juegos que están saliendo y que todavía no aprovechan la capacidad de la gris al cien por cien, y esto no me lo invento ya que es lo que dicen los mismísimos programadores. Con esto no quiero decir que la nueva consola no vaya a ser mejor ni mucho menos, porque esta claro que lo será; lo que quiero decir es que los que somos afortunados poseedores de esta consola no vamos a ser abandonados como lo han sido los usuarios de otros sistemas. Y lo peor de todo es que no han sido abandonados porque la consola o los juegos fueran malos, que no lo eran, sino simple y llanamente por el todopoderoso marketing, ya sabéis, no vende, no vale, sacamos otra consola mucho más potente y asunto solucionado.

Pues no, así no creo que deban hacerse las cosas (y esto es una opinión personal) para ganarse la fidelidad de los compradores, ésta se consigue teniéndolos lo mejor atendidos posible a base de sacar cada vez mejores productos, mejores servicios y mejores precios; y cuando la máquina ya no de mas de sí, entonces será el momento de lanzar otra nueva que, para hacerlo redondo del todo, fuera compatible con la anterior. Y esto no es ninguna tontería puesto que el usuario del anterior modelo se ha gastado un dineral en juegos durante la vida útil de la máquina como para tener que echarlos al cajón.

Por supuesto todo esto son hipótesis mías que nada tendrán que ver con los planes de cada una de las compañías, pero de todas formas os recomiendo que leáis muy detenidamente el reportaje que hemos realizado sobre lo que opinan los programadores mas importantes sobre este tema en nuestra sección "Punto de Vista", y veréis como no ando muy desencaminado.

Así que tranquilos porque si que hay futuro, por lo menos para nuestra consola.

EN EL FONDO NO SOMOS MAS QUE BICHOS







Wipeout 3

► pg. 21 ◄

Recordemos hace tres años cuando salió Wipeout, en esos tiempos todos alucinamos con la increíble calidad de los escenarios futuristas y la velocidad endiablada a la que se movían esas naves. Pues bien, estamos a las puertas del año 2000 y es el momento justo para que se aprovechen los últimos avances que se han conseguido aplicar a nuestra consola, tales como Dual Shock, gráficos de última generación y adictividad explosiva.

Akuji

► pg. 8 ◄

Un hombre sin corazón, un destino, una amada. Disfrutarás de un mundo lleno de oscuros paisajes en los que las tinieblas y el temor se mezclarán para envolverte en este título de plataformas y acción. Tu misión será la de recuperar a tu único amor Kensho; bueno y de paso tu corazón.



Dino Crisis

► pg. 8 ◄

No pierdas de vista esta página, por que en ella te mostramos las primeras imágenes que podrás ver de Dino Crisis, la evolución natural de Resident Evil. ¿Quién quiere zombis cuando puede tener animales de 3 metros pisándote los talones...?



Ridge Racer Type 4

► pg. 52 ◄

Todos los detalles más interesantes de este fabuloso juego de carreras exprimidos al máximo en cuatro páginas a todo color. ¿Estás preparado para montarte en algunos de los coches más rápidos que la imaginación humana ha sido capaz de idear?

Gex 3D Deep Cover Gecko

► pg. 32 ◄



El lagarto más divertido contraataca. Ahora podremos meternos en la piel de personajes tan importantes como Gexlock Holmes, RoboGex y otros muchos más. Nuestra misión será la de rescatar a la hermosa Agente Xtra.

LA PORTADA DE ESTE MES

Todos los meses intentamos buscar esa imagen que define el estado actual de los videojuegos para crear la mejor portada posible para vuestra PSM. Este mes hemos decidido trabajar con Travis Charest, un dibujante de cómics increíble. Para los que no lo conocéis el ha sido el dibujante de series como Wildstorm, más conocida como WildC.A.T.S. ¡¡Y es que no nos privamos de ningún lujo!!



Después de arduas búsquedas decidimos encargarle a nuestro colega Travis (un hombre muy ocupado) que nos diseñase una portada de Metal Gear Solid como el sabe hacer. No veáis que bien se maneja con los aerógrafos.

Este fue el primer "boceto" (como lo llama él) de la imagen. Snake y Meryl en su mejor momento, pistolas al aire y los restos del Metal Gear por todos lados.

Si señor, otro mes, otra portada increíble. Unos pequeños ajustes para que tuviera ese toque fantástico y listo. ¿Mola eh?

Monitor

► pg. 8 ◄

Las últimas novedades de Japón e imágenes inéditas de Gran Turismo 2, todo con la frescura que caracteriza a nuestro compañero Hua-Kin y su colega Ka-chong-din.



Sumario



¿Quieres ver las primeras imágenes de Gran Turismo 2?, y bien ¿a qué esperas?



Entrevista con 989 Studios, Eidos, EA, Psygnosis, Square y muchos más nos responden a las preguntas más intrigantes del año.

Las últimas novedades. No pierdas de vista las imágenes de Wipeout 3, está en desarrollo pero tiene una pinta increíble.



Te mostramos todos los detalles de los títulos que puedes encontrar en las tiendas.



Desde uno de los mejores volantes del mundo hasta un interesante Dual Shock.



Diez páginas a todo color en las que te mostramos como llegar al final en Metal Gear Solid sin perder ni un solo detalle y usando las tácticas más eficaces para huir, eliminar y sacudir a tus enemigos. Esta es la primera entrega, en el siguiente número te mostraremos todos los secretos ocultos y mucho más...



Seis páginas más llevas de secretos y códigos de tus juegos favoritos.

Cartas, dibujos y lo que se te ocurra en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros.

¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.



Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Sony ya tiene catamarán

La última locura de Sony ha sido apostar por el diseño y construcción de un catamarán supervisado por el gran deportista Steve Fosset, con el que Sony apuesta para batir todos los records de aquí al mes de diciembre del 2000. Este impresionante catamarán tendrá una longitud de eslora de 32 metros, 45 metros de mástil con un total de 1000 metros de superficie vélica. Todo construido en fibras de carbono y muchos materiales ligeros de alto rendimiento, definitivamente el "PlayStation" se coloca como uno de los catamaranes más ligeros y rápidos del mundo.

Las pruebas en las que podremos ver este catamarán serán en las de Récord a las 24Horas, Récords Transatlánticos de Oeste-Este, Este-Oeste esta primavera y verano, vuelta al mundo Trofeo Julio Verne a principios del 2000 y "La Carrera" alrededor del Mundo a principios del 2001. Toda una aventura.

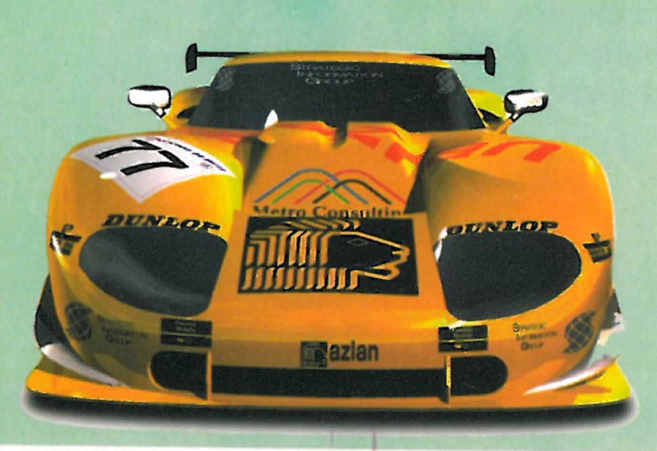
24 Horas de Le Mans

Imaginate, 3:12:215 en la primera vuelta, el público gritando de emoción cuando ve pasar tu bólido a casi 300 km/h, pero miras el contador y todavía quedan 345 vueltas, definitivamente en Le Mans nada está decidido hasta el final, ¿podrás resistirlo?

Infogrames nos tiene preparada una gran sorpresa para los próximos meses, se trata de la competición de las 24 Horas de Le Mans. Tendremos 48 de los coches más rápidos y resistentes del mundo, vehículos que están preparados para una de las pruebas más duras, resistir 24 horas continuas en las que solo los mejores quedarán.

Hay muchas características que colocan este título entre los mejores, tales como la calidad del diseño de los coches o la posibilidad de correr 24 horas reales (siempre podremos guardar la partida y continuar más adelante) o el modo de alta resolución con el que ha sido desarrollado este juego, trabajando a 512x240 de resolución.

Poco a poco os iremos contando más sobre este nuevo juego.





¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

PC FORMAT

¡NUEVO PRECIO CON 2 CD DE REGALO! 850 ptas

Número 29 • 850 ptas. 5,11 euros



2 CD DE REGALO

CD 1: STAR WARS: BEHIND THE MAGIC VEHICLES EDITION

CD 2: Programas completos: MP3, y Beat Swatch; salvapantallas Dancing Baby y demos: Vue d'Esprit 2.03, McAfee Virus Scan, LapLink Pro, PC Anywhere 8.0, DESCENT 3, Parche GL Doom, FIFA 99, Star Trek Klingon Honor Guard, Motocross Madness 3D, MIA

• MONEY 99
• TF 2000
• MCAFEE OFFICE
• LAPLINK PROFESSIONAL
• PC ANYWHERE 8.0

9 JOYSTICKS Y GAMEPADS

6 TABLETAS GRÁFICAS

AULA DIGITAL
VUE D'ESPRIT 2
PAINTER 3
GUÍA WINDOWS 98

3D TARJETAS GRÁFICAS
Súper test: la nueva generación de tarjetas gráficas 3D

Juegos
Heretic 2
Railroad Tycoon 2
Star Wars: Rogue Squadron
Simon The Sorcerer Puzzle Pack
Microsoft Flight Combat Simulator
Gangsters Organised Crime
Tom Clancy's Rainbow Six
Carmageddon 2
Actua Soccer 3
F/A 18 Korea
Caesar 3
ODT

Internet
Beat Swatch

LICENCIA PARA REPARAR

Soluciona los problemas de hardw...
Kit de emergencia y guía de los p...



¡MMM! Multimedia y más

¡A LA VENTA EN TU KIOSCO!





¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!



rollcage
GANA ESTE FABULOSO
ALFA ROMEO 145
CON PSYGNOSIS
Y PlayStation
145

rollcage

Titulo: Rollcage
Formato: PlayStation y PCCD
Fecha de Lanzamiento: 1999
Numero de Jugadores PSX: 1-2
Numero de Jugadores PCCD: 1-8
Genero: Racing
Compania: Psygnosis
Programador: ATD

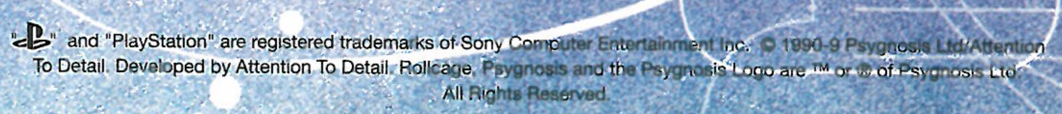
ATENCION:

Vuelca, choca, sube por las paredes, adelanta a tus perseguidores destruye. Todo esto y mas en Rollcage, titulo que bien podria considerarse el subtitulo del conocido Wipeout, solo que en este caso llevas unos extranos coches que pueden rodar tanto boca arriba como boca a bajo aunque, ¿a que no sabrias decirme cual es la parte de arriba y cual la de abajo?

Claves/Datos del producto:

- 3 Espeluznantes Ligas: Geminis, Escorpio y Tauro
- Traducido al Castellano
- 1 Liga secreta que te dejara boquiabierto
- 7 Personajes con sus respectivos coches para elegir
- Multilenguaje
- Efectos de sonido y visuales nunca vistos en PayStation
- Musicas de Fat Boys Slim, Jungle Brothers, o Dam Mass entre otros
- Tiempo de carga nunca visto en PayStation
- Compatible con el Dual Shock
- Opcion de dos jugadores a pantalla perdida









BANZAI!

Saludos desde Japón de Hua-Kin, vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

Konichiwa, me alegro mucho de veros de nuevo ¿qué tal?. Desde el último número han pasado muchísimas cosas, aunque la más importante es que tengo en mis manos FINAL FANTASY VIII, y lo mejor es que no he tenido que madrugar para hacerme con una copia (ejem, dejémoslo en que conozco a un par de personas importantes de Akihabara). ¿Cómo?, pues muy fácil, o me hacia con el o los colegas de PSM no me dejaban terminar esta columna.

En cualquier caso, lo más interesante es que hay muchas novedades aquí en el Pais del Sol Naciente, en el que los salones de recreativas de Shibuya, la vida nocturna en Shinjuku y tiendas de Akihabara nunca se detienen, sobretodo por que están rebosantes de videojuegos, casi son como vagones enteros que esperan a que pases y te pongas las botas, a ver si me visitáis y os muestro la cuna de los videojuegos.

Bueno, se acabo la cháchara, hay que empezar a a contaros todas las novedades que se cuecen aquí, aunque tengo que agradeceros los cientos de cartas que me habéis enviado. Y ahora si me excusáis tengo que ir a mis clases nocturnas, hoy tenemos un profesor nuevo que ha prometido explicarnos como funciona un verdadero maratón de Final Fantasy 8 haciendo especial hincapié en como conseguir no perder el sueño durante 3 días seguidos sin soltar el mando.

COTILLEOS MADE IN JAPAN

Bust-a-Groove la continuación

Seguramente hayas escuchado mucha información sobre el nuevo Parappa 2 de Enix, (y si no sabes nada más vale que le eches un vistazo a la sección de Monitor del número anterior), pues bien, ahora esta misma empresa está terminando la continuación de Bust-a-Groove que aquí en Japón estará disponible en Junio.

Final Fantasy Collection, ya falta poco

Square poco a poco ha conseguido consagrarse como una de las empresas más importantes en el mundo de los juegos de Rol, a pesar de que no han salido a la calle todas las versiones de Final Fantasy (una saga que nunca es una continuación). Por esta razón Square ha realizado el esfuerzo de lanzar el pasado 11 de Marzo el nuevo Final Fantasy Collection, que contiene las versiónes de Final Fantasy 4, 5 y 6. Y por si no es suficiente se lanzará una edición limitada para los verdaderos fans. Por ahora no hay fechas de lanzamiento en España o Europa, pero os mantendremos informados.

TOKYO FLASH!

Ultimamente aquí en Tokyo están ocurriendo cosas muy extrañas en el gran mundo de los videojuegos, por ejemplo últimamente se están poniendo de moda los juegos sobre tablas (snowboard y patinete), los cuales poco a poco están desbancando a títulos tan importantes como R4. Por lo demás esta pequeña isla sigue dominada por titulos de Rol y simulación (genial). Aunque en términos generales el mercado nipón está inundado de juegos rarísimos como Simple 1500 Series 1, Sound Novel Evolution 2 o Night of Weasel Slash, y a pesar que estos nombres no os sonarán, aquí en japón están en las listas de los más vendidos en muchas tiendas.

Está que arde.

Finalmente ha llegado a Japón el tan esperado Crash Bandicoot: Warped, el cual nada más salir al mercado ha copado todas las miradas de mis amigos nipones. De hecho está en el número uno de los más vendidos, sobretodo porque toda la prensa especializada lo ha puesto como uno de los mejores juegos de plataformas (que lo es). Para que os hagáis una idea de lo popular que se está haciendo este marsupial, Crash 3 ha conseguido desbancar al R4 de Namco en la mayoría de las tiendas. Uno de los factores que han aumentado su jugabilidad es que tiene soporte para el nuevo PocketStation.



▲ En Japón este es uno de los pocos juegos americanos que ha dejado a mis colegas nipones boqui abiertos.

Todos quieren uno

El primer gran evento de este año ha sido indudablemente el PocketStation, ya sabéis ese PDA en el que se pueden ejecutar mini-juegos de lo más divertidos. Poco a poco están apareciendo muchos títulos exclusivos para este PDA, desde los más absurdos hasta los más divertidos.

Otro lanzamiendo muy importante aquí en mi país ha sido el esperado "Densha De Go 2". El juego es tan popular que hasta la casa de juguetes Tomy ha preparado un título que se parece a Densha De Go 2 llamado "Jouki Kikansha Unten Shimureishon" (a que no puedes decirlo sin que se te trabe la lengua). Esto significa algo así como "Simulador Real de Locomotoras de Humo", a pesar de todo el juego no está a la par con el verdadero Densha de Go 2.



▲ Hay simuladores de trenes hasta en las recreativas, toda una locura.



▲ En general los juegos hechos en América no terminan de encajar, en cualquier caso Crash es una excepción.



▲ El nuevo juego de Mechs de Bandai "Gundam Brave Saga" siempre funciona bien en el mercado.

Final Fantasy VIII *Una voz estrella*

Square sigue arrasando las calles niponas con su nuevo Final Fantasy VIII, por esta razón se han hecho públicos algunos datos sobre su juego, por ejemplo, Square ha gastado un millón de dólares para contratar a la cantante de pop Faye Wong para la canción principal del juego "Eyes on me", de la que también habrá una versión al más puro estilo clásico que saldrá al final y principio del juego. A muchos de vosotros probablemente no les suene de nada el nombre de esta cantante, pero aquí en Japón y en gran parte de Asia es una autentica estrella del pop.



▲ Faye Wong será la encargada de cantar la canción de FFVIII.

¡NÚMERO 22 YA A LA VENTA!





ANÁLISIS

AKUJI THE HEARTLESS • MONKEY HERO • POOL HUSTLER KENSEI • DODGEM ARENA • POY POY 2 • BIG RACE USA BLOODLINES • GLOBAL DOMINATION • THE GRANSTREAM SAGA • RUNNING WILD • GRAND THEFT AUTO (PLATINUM) CROC (PLATINUM) • HERCULES (PLATINUM)

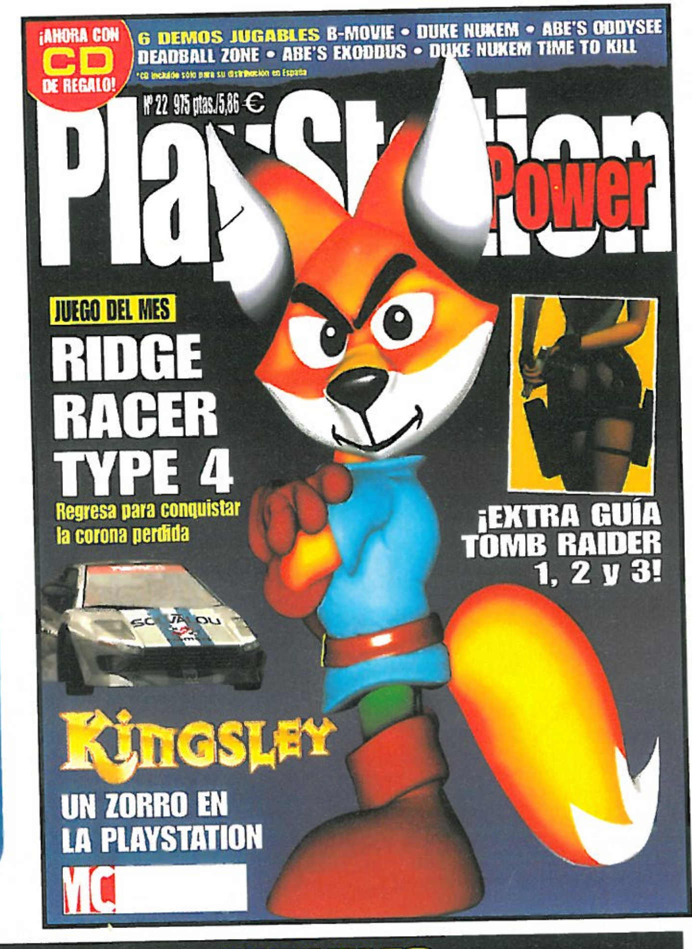
FORUM PLAY

Cartas, trucos, sugerencias...
Escribe a PlayStation Power
y cuéntanos todo lo que sabes

JUEGO DEL MES

Motores que rugen, ruedas que chirrían, luces que se encienden, coches que desafían las leyes de la velocidad... Hablamos de

Ridge Racer Type 4



DOS CONCURSOS FANTÁSTICOS:
15 juegos + 15 camisetas
FORMULA 1 '98
10 juegos + 10 camisetas
MUSIC

¡CD DE REGALO! 6 DEMOS JUGABLES:

B-Movie • Duke Nukem • Abe's Oddysee • Deadball Zone • Abe's Exoddus • Duke Nukem Time To Kill

TOP 10 SUPERVENTAS EN JAPON



一 1. CRASH BANDICOOT 3: WARPED WORLD TOUR (SONY CEI)
二 2. MOBILE SOLDIER GUNDAM: CHARS COUNTER-ATTACK (BANDAI)
三 3. GENSUIKODEN II (KONAMI)
四 4. ERGHEIZ (SQUARESOFT)
五 5. R4: RIDGE RACER TYPE 4 (NAMCO)
六 6. ATELIER ELLIE (GUST)
七 7. THOUSAND ARMS (ATLUS)
八 8. NEW GENERATION ROBOT WARS BRAVE SAGA (TAKARA)
九 9. SOUND NOVEL EVOLUTION 2: WEASELS SLASH (CHUNSOFT)
十 10. SIMPLE 1500 SERIES VOLUME 1. MAH JONG (CULTURE PUBLISHERS)

LANZAMIENTOS JAPONESES EN MARZO

FECHA	TITULO	GENERO	COMPAÑIA
4/3	Air Race Championship	Carreras	X-ing Entertainment
4/3	Tomb Raider III	Acción/Aventura	Enix
4/3	Holy Girls Version Fleet	Aventura	Konami
4/3	Sonata	Rol	T&E Soft
11/3	ATHENA: Awakening From the Ordinary Life	Aventura	SNK
18/3	Mystic Ark Phantom Theatre	Aventura	Enix
18/3	Densha De Go! 2	Simulación	Taito
18/3	Densha De Go! Special Controller	Periférico	Taito
25/3	70s generation Robot Anime GPX	Disparos	Aroma
25/3	The King of Fighters: Dream Match Never Ends	Lucha	SNK
25/3	Vampire Legend	Simulación	Artdink
25/3	Let's go for it! Baseball's Top-Class Team	Simulación	KSS
Mar	Parlor Pro7 Real Pachinko Machine	Educativo	Japan Telenet
Mar.	Dosukoi Legend	Simulación	KSS
Mar.	Devil Summoner Soul Hackers	Rol	Atlus
Mar.	Rising Zan: The Samurai Gunman	Acción	Web System
Mar.	Musical City Osaka	Simulación	King Record
Mar.	Pochi Came Home: In My Pocket	Simulación	Konami
Mar.	CINEMA English Conversation 3	Educativo	Success
Mar.	How to Win at Pachinko Slot	Educativo	Sammy
Mar.	Do it! Hero School!	Simulación	CSC MediArt
Mar.	Final Fantasy 6	Rol	Square
Mar.	Little Giant Microman	Acción	Takara
Mar.	Gallop Racer	Conducción	Tecmo
Mar.	N Cage Driving Sensation	Simulación	Toshiba EMI
Mar.	Captain Love	Aventura	Toshiba EMI
Mar.	Gung-ho Brigade	Simulación	Tomy
Mar.	.Let's Make Tomica Town	Educativo	Tomy

HOT EN JAPON

Ultimamente en la televisión japonesa lo que más está de moda son los dibujos de una extraña serie de dibujos llamada Go Go! Electric Wave Kids, su argumento se centra en un extraño hombre llamado Nasubi que tiene que vivir las 24 horas del día encerrado en una habitación. ¿raro?, no... Solamente absurdo.



▲ Hay simuladores de trenes hasta en las recreativas, toda una locura.

Hua-Kin y lo mejor del mes

DENSHA DE GO! 2

Venga, si, se perfectamente que es una locura haber elegido esto para lo mejor del mes, pero comprendedlo, aquí en Japón es una de las series más populares para PlayStation. No se si sabreis que aquí todo el mundo usa el tren para ir a la escuela o el trabajo, por eso les interesa tanto ver como funciona un simulador de estos trenes. Seguro que ahora os hacéis una idea de lo que se mueve en la cuna de los videojuegos.

Gran Turismo 2 ¡lo he visto!



No preguntéis como, pero hemos conseguido infiltrarnos en las bases donde se desarrolla Gran Turismo 2 y sacar imágenes del juego en plena acción. Lo mejor es que no solo será "bonito", será también uno de los más realistas. A estas alturas ya deberíais saber que en esta continuación tendremos 400 coches y la sensación más cercana a lo que es conducir un coche. Mirad las imágenes y juzgad vosotros mismos.



RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

PlayStation 1.5 Información Reservada

Después de indagar y hablar con fuentes de confianza, hemos descubierto un interesante proyecto que tiene en mente Sony. Es posible que pronto haya disponible una nueva y mejorada PlayStation (tentativamente llamada PlayStation 1.5) para los desarrolladores de hardware. Las características que tendrá serán un lector de CDs mucho más rápido, más memoria y la posibilidad de ejecutar cualquier juego de PlayStation en un modo "mejorado", lo que le añadiría a los juegos antiguos más resolución, corrección de perspectiva y más definición. Por supuesto esta consola tendrá un modo de compatibilidad en el que los juegos funcionarán exactamente como la PlayStation de hoy en día. Realmente esperamos que Sony lance esta PlayStation mejorada que pondría al día la calidad de los juegos a las nuevas tendencias que corren por el mercado de los videojuegos.

Konami - Clasicos que no mueren

Según apuntan los últimos indicios Konami tiene entre manos el desarrollo de un Pack clásico en el que estarían todos los títulos que hicieron historia tanto en la vieja MSX como en SNES, con juegos tan importantes como Castlevania, Contra o Gradius, etc. Parece que se ha puesto de moda sacar recopilaciones de los juegos más clásicos.



▶ Todos recordamos el viejo Castlevania de MSX. Por fin podremos disfrutar de este y de otros muchos clásicos del mundo de los videojuegos.

Strider vuelve con más volumen

Hay muchos indicios que apuntan que Capcom Japón está pensando resucitar uno de los juegos clásicos por excelencia de las recreativas. Strider Hiryu, una de las estrellas de las recreativas de los 80 volverá al ataque, pero esta vez en 3D. Es muy posible que el título salga primero para máquina recreativa, seguida de una conversión para PlayStation a los pocos meses. Según nuestras fuentes este nuevo Strider seguirá fiel el desarrollo del juego original.



Adiós Beast, no te olvidaremos

Hemos averiguado que Psygnosis tenía en mente el desarrollo de la cuarta parte de Shadow of the Beast (un clásico más que conocido por todos los amantes de Amiga o de la recreativa) llamada Shadow of the Beast 3D. Es una pena por que según parece el lanzamiento de este juego se retrasará hasta el próximo año, coincidiendo con los diez años que han pasado desde que el primer juego salió a la luz.

Wipeout vuelve a nuestras pantallas

Todavía nos queda mucho Wipeout, aunque por ahora Psygnosis ha negado la existencia de una continuación, pero nuestras fuentes nos han confirmado que a lo largo de este mismo año podremos ver como Psygnosis hace un anuncio oficial de este título. Por ahora no sabemos nada en concreto sobre el juego, aunque es muy probable que desaparezca el modo Link de sus predecesores y este sea sustituido por un modo de dos jugadores.





▶ Prepárate, Wipeout va a volver en cualquier momento y con más fuerza que nunca.

Might & Magic, el destino apunta a PlayStation



▲ ¿Estarán los usuarios de PlayStation preparados para los juegos clásicos de PC?. New World Computing apuesta por ello.

Puede que este título no te diga mucho, pero seguro que a los usuarios de PC les suena mucho. Según hemos sabido el popular juego de New World Computing conocido por Heroes of Might & Magic estará disponible para PlayStation a lo largo de este año 99, uniéndose a la lista de lanzamientos de estrategia que llenarán nuestra pantalla en los próximos meses.

Sony Ruge Bloody Roar 2

Hay muchos rumores que apuntan que Sony tiene asegurado el lanzamiento Bloody Road 2 (la conversión de la recreativa). Una gran sorpresa si se tiene en cuenta que su predecesor salió hace 2 años en 1997. Para los que no conocéis la primera parte de este juego lo mejor es que os paséis por la sección de Escaparate en la que os hacemos un resumen del juego.



▲ Más personajes, mejores gráficos y la misma acción bestial serán las pautas de esta segunda parte de la que veremos algo en este mismo año.

¿No más Resident?



Buenas y malas noticias. Fuentes oficiales cercanas al proyecto Resident Evil nos confirman que no habrá más continuaciónes de Resident Evil para PlayStation, excepto cuando salga la nueva PlayStation 2. Las buenas noticias son que hay en proyecto otros juegos de la misma casa (Capcom) con un argumento e historia diferentes que saldrán para PlayStation.

Pero no os preocupéis, hay muchas otras companias que tienen en mente juegos con una dinámica muy parecida a Resident Evil, como Parasite Eve de Square o el Hard Edge de Infogrames, ambos son juegos de mucha calidad que nos harán pasar horas hasta que llegue una continuación de Resident Evil u otro juego de Capcom.

▶ Echaremos de menos a Chris, Jill, Claire o Leon, según parece se mudan a Dreamcast, pero solo por un tiempo. Por suerte habrá otros personajes y situaciones que visitarán nuestra PlayStation, no os preocupéis.

Star Soldier contraataca

Muy pocos recordamos Star Soldiers, fue uno de los clásicos que salió hace años para NES y para Turbografx-16 y que más recientemente se ha visto en N64. Actualmente está en desarrollo una versión para PlayStation, que probablemente salga este mismo año 99. Esta nueva conversión será básicamente igual al clásico, con el típico scroll horizontal en el que tendremos que ir matando a todo bicho viviente. Pronto tendremos material fresco sobre este nuevo juego que se apunta a la moda de los "remakes".

Más Ridge Racer



Cuando R4: Ridge Racer Type 4 está a punto de salir a calles (menos de un mes) nos hemos enterado que Namco tiene en el horno una continuación en recreativas de este genial juego de carreras. Pero esto no sucederá hasta que no salga al mercado el nuevo diseño de placas recreativas que tienen Namco y Sony en desarrollo. Se supone que esta nueva recreativa admitirá el PocketStation, lo que claramente aumentará las posibilidades de la máquina.

▶ Namco no para, siembre busca nuevos proyectos con los que superarse a si mismo y el próximo Ridge Racer será una buena muestra de ello.

1999

¿Que nos depara la PlayStation

En PSM nos hemos puesto manos a la obra dedicándonos a preguntar a los desarrolladores más importantes del mundo de los videojuegos en sus cuarteles generales americanos, sobre lo que nos espera para este año, así de paso aclaramos de una vez todos los rumores que corren sobre nuevos juegos, máquinas y comparaciones entre nuestra querida gris y los nuevos soportes que están por aparecer, que proyectos hay de futuro y que opinión tienen sobre el panorama de nuestra consola favorita. Hemos hecho a todos las mismas cinco preguntas y aquí tenéis lo que nos han contestado.

Bing Gordon
Vice Presidente
Electronic Arts

Jon Sloan
Director de Marketing
Konami América



Kelly Flock
Presidente
989 studios



Rob Dyer
Eidos



Ron Chaimowitz
Presidente
GT Interactive



Mike Fisher
Director de Marketing
Namco América





Brian Fargo
Interplay



Bobby Kotick
Activision



Jason Rubin
Presidente
Naughty Dog



Mark Beumont
Vice Presidente
Psygnosis



Brian Farrell
Presidente
THQ

1. ¿Será 1999 el mejor año para PlayStation?

989: En términos de hardware el pasado año fue el mejor y si la historia se repite este año 99 puede convertirse en el mejor año de todos los tiempos. PlayStation tiene todas las posibilidades de romper todos los récords en venta de hardware. Probablemente el próximo año sea el mejor en ventas, ya que cuando llegue el 2000 y su efecto todas las máquinas, ascensores y lavadoras quedarán inutilizadas, excepto las PlayStation por supuesto (risas).

Activision: En 1999 veremos un claro aumento de PlayStation en todo el mundo. Seguramente para finales de año el precio de la máquina ronde las 14mil pesetas. La continua expansión internacional de Sony combinada con el descenso de los precios harán que las ventas aumenten a lo largo de todo el año. Incluso para los creadores de software será un año positivo en cuanto al nivel de ventas.

EA: Si, será increíble, la 3ra generación de títulos ayudará a que PlayStation se establezca como un símbolo de calidad. El descenso de los precios ayudaría a que esto fuera una realidad.

EIDOS: Seguramente, sobretodo si no se centran ahora en la PlayStation 2 y dejan al consumidor y desarrolladores que se centren en el actual sistema.

GT INTERACTIVE: La PlayStation tiene todo el potencial necesario para que sea posible, aunque esto se conseguiría con un mayor catálogo de juegos y el descenso en los precios.

INTERPLAY: Muy posiblemente, sobretodo teniendo en cuenta las ventas que se han hecho y que no habrá competición real hasta finales del 99.

KONAMI: En cuanto a ventas de hardware se refiere posiblemente si. En cuanto a juegos disponibles para el usuario también, aunque para nosotros los desarrolladores, cada vez se hace más difícil conseguir que la gente sepa que juegos van a salir o qué calidad tienen al ya existir un amplio abanico que impide que la gente se fije en tus títulos entre tanto ruido.



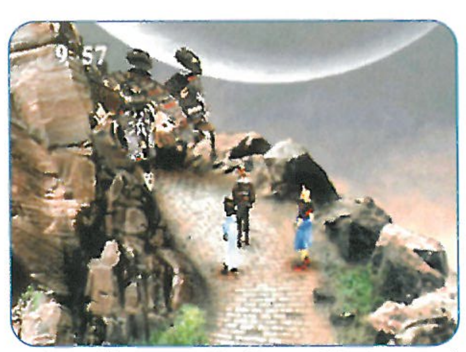
¿Habrá una continuación a Resident Evil I 2?... Por supuesto, pero será con diferentes personajes y otro tipo de ambientación.

NAMCO: Desde el punto de vista de un creador de software sí. En mi opinión el 99 será con toda probabilidad uno de los mejores años para PlayStation. Las PlayStation instaladas en el mercado tienen todo el potencial como para superar en nivel de ventas de consolas como SNES o Megadrive, y Sony actualmente está realizando un buen trabajo a la hora de expandir sus fronteras a nuevos tipos de software, aunque está claro que todo dependerá de que siga habiendo nuevo software de calidad y lo que está claro es que Namco tendrá la línea más agresiva del 99.

NAUGHTY DOG: Si, las ventas de hardware seguramente se sitúen al mismo nivel que el pasado año 98, lo que significa que la PlayStation podrá vender más que cualquier otro hardware (de 2 a 1 o más). Aunque lo que aumentará las ventas seguramente sea un descenso de los precios, eso sólo el tiempo lo dirá. En el apartado de software seguramente sea el mejor de todos los años, sobretodo debido a las ventas del 98 y 99. Está claro que no es un año como para lanzar un nuevo sistema.

PSYGNOSIS: Ciertamente lo parece. El hardware sigue moviéndose bien en el mercado y las predicciones para este año son muy buenas. Con toda probabilidad siga habiendo PlayStation para el próximo año.

SQUARE: Lo bien que marche PlayStation siempre estará íntimamente relacionado con el nivel de ventas de la misma. Lo último que le queda por conseguir a Sony es establecerse en una audiencia más joven, algo que se marcará claramente las trayectorias de la actual PSX y la próxima PSX2.

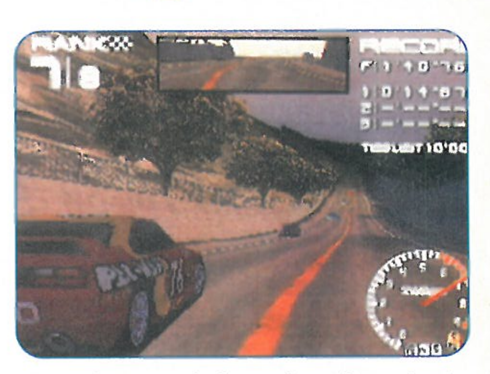


A ver si llega pronto Final Fantasy VIII... Lo que está claro es que la espera valdrá la pena, aunque sea solo por ver las nuevas locuras que han ideado los de Square.

THQ: En términos de ventas de software 1999 será el mejor año para PlayStation. Con suerte veremos un nuevo precio mas bajo que aumentará el nivel de ventas.

2. ¿Cuál será el mayor desafío para PlayStation este año 99?

989: El mayor reto vendrá dado por la necesidad de crear nuevos adelantos que superen a los actuales juegos. Dreamcast probablemente sea un riesgo menor de lo que se había pensado en un principio, sobretodo si nos basamos en el software que mostraron en el pasado Tokyo Game Show. Nintendo continúa teniendo posibilidades en Estados Unidos, el cual se está convirtiendo en su último mercado viable. Aunque está claro que tanto Nintendo como Sega intentarán recuperar el terreno perdido. La competitividad de hardware o software servirá para crear nuevas y originales ideas en todos los sentidos.



Si R4 ha conseguido dejarnos boquiabiertos, imaginaos lo que conseguirán en un futuro próximo....

ACTIVISION: El mercado está siendo saturado con títulos para PlayStation. Lo interesante será ver como las compañías intentarán esforzarse para conseguir nuevos títulos mas originales e innovadores con los que puedan ganar una buena posición en ventas.

EA: Me gustaría ver como PlayStation llega a una nueva audiencia inexplorada, esos que nunca han tenido un sistema en los últimos cinco años.

EIDOS: Deteniendo el ímpetu, ignorando el ruido de otras compañías y llegando a un nuevo nivel de jugabilidad para que se convierta en una verdadera pieza más entre los electrodomésticos de una casa, como si de un vídeo se tratase.

GT INTERACTIVE: La única competencia real ahora mismo es la nueva Dreamcast, aunque según mi opinión el verdadero reto tanto para Sony como para las otras compañías, será crear nuevos géneros para sus juegos con los que ofrecer al consumidor algo nuevo y refrescante.

INTERPLAY: PlayStation está muy bien situada en la actualidad y muy difícilmente cambiará en un futuro próximo. El único reto puede producirse si hay un descenso en el nivel de ventas entre los consumidores al anticiparse al lanzamiento de la nueva Dreamcast.

KONAMI: Es un reto por el que todas las máquinas tienen que pasar tarde o temprano. Como bien sabéis los jugadores buscarán en el horizonte su siguiente sistema, en este caso PlayStation2, otros muchos invertirán en títulos para su actual consola. Este es un problema por el que todos las compañías (tanto desarrolladoras como creadoras de hardware) tienen que pasar, esto es así desde que salieron las primeras máquinas de 8 bits hasta las de 32 o las nuevas que salgan en un futuro. En cualquier caso, tan pronto como los consumidores se interesen



Legacy of Kain: Soul Reaver dejará muy claras las nuevas tendencias de los videojuegos, y lo bueno es que ya falta muy poco para poder disfrutar de este juego.

por unos u otros títulos se irán creando nuevas ideas en función de las necesidades de los mismos.

NAMCO: Creo sinceramente que Sony tiene el desafío de no quedarse inmóvil. Tanto Nintendo (en la época de las 8 bits) como Sega (cuando saco la de 16 bits) consiguieron un buen trabajo que les llevó a pensar que tenían el futuro asegurado. Sony tiene todas las posibilidades de asegurarse el buen éxito de su siguiente sistema, si nunca abandona las estrategias que le llevaron al éxito. Principalmente tendrán que seguir apoyando a los desarrolladores. Actualmente Sony tiene mayor fuerza que en el 95, pero aun así necesitan seguir dando el 100% de apoyo a las compañías para asegurarse la victoria. Por fortuna, estoy seguro que Sony no cambiará su actual política de ayudar a las compañías externas a ellos.

NAUGHTY DOG: PlayStation va a tener que hacer frente a los nuevos competidores del 99. Dreamcast puede que salga a finales del 99, aunque es posible que su precio sea el doble que el de PlayStation, incluso si se mantiene en su actual precio tendrá menos base de sistemas instalados (menos de un millón de Dreamcast contra los más de 17 de PlayStation en América). Nintendo 64 caerá más y más profundo debido a las escasas ventas, sobretodo por el alto precio del sistema de cartuchos y su escaso catálogo (en Japón N64 está muerta). El reto de PlayStation es luchar por su propio éxito, para finales del 99 alcanzará los límites hasta ahora conseguidos por cualquier consola (sin incluir las portátiles).

PSYGNOSIS: El mayor será probablemente continuar dando lo mejor de la calidad posible apurando los límites de la máquina al máximo. Tras cada año salen más y más títulos, este año probablemente haya unos 300 y en la medida que esta cantidad aumenta se hace cada vez más difícil mantener y mejorar la calidad del nuevo software. Además habrá dos sistemas en la parrilla de salida. N64 lo tiene muy difícil debido a su actual situación financiera. Dreamcast es la única que puede tener alguna posibilidad, pero aun así será una cuesta muy difícil de subir. En general PlayStation será la consola reina para este año.

SQUARE: A parte de aumentar el número de consumidores, sobretodo al estar presente Dreamcast que entrará tarde o temprano, PSX se tendrá que mantener en el número uno de los sistemas para hacer posible una conexión con su siguiente sistema. También el hardware "PocketStation", aportará muchas funciones nuevas que ayudarán a ampliar las posibilidades de la consola.

THQ: El esfuerzo será llegar a las 14 mil pesetas (99 dólares para el 99) solo así tendrá la mejor posibilidad de liderar este año, aunque lo más importante es que el nivel de máxima calidad se mantenga.

3. ¿Se puede aprovechar aun más el potencial de la actual PlayStation?

989: Cada vez somos mejores en el desarrollo de títulos para PlayStation, en este 99 se verán los frutos de nuestro trabajo.

ACTIVISION: Absolutamente. El software aun no ha exprimido todo el potencial de la máquina. En los próximos años nuestros equipos de desarrollo llevarán el sistema al límite en todos los sentidos, mejorando los gráficos, el sonido y los efectos, sin olvidar la jugabilidad.

EA: Totalmente. En el 99 lanzaremos los títulos con mejores animaciones, velocidad y niveles de frames por segundo, que dejarán boquiabierto a todo el mundo y todo esto apoyado por un mayor nivel de detalle general, un mejor uso de la paleta de colores y un mejor empleo de las memory cards y el Dual Shock.

EIDOS: Espera a ver Legacy of Kain: Soul Reaver u Omikron y me lo vuelves a preguntar...

GT INTERACTIVE: Uno de los beneficios de un sistema ya establecido es que el desarrollador al estar familiarizado con él, conoce los interiores de su programación. Pronto se podrán ver juegos de nuestra compañía en los que esto quede más que demostrado.

INTERPLAY: Parece que siempre hay nuevas formas de sacar un mejor provecho del hardware, incluso en máquinas tan antiguas como el Apple II se van haciendo mejoras, y esos sistemas se lanzaron hace diez años.

KONAMI: Siempre hay algún modo para sacar un mejor rendimiento de la máquina. Si miras hacia atrás a la época de la SNES, solo cuando llegó al final de ésta, los jugadores pudieron ver los mejores juegos del sistema. Solo tras tres años los programadores encontraron nuevas e interesantes formas de tocar el metal (programar directamente para el chip). Con lo que creo sinceramente que podemos sacar un poco más de rendimiento del hardware.

NAMCO: R4: Ridge Racer Type 4 es una buena muestra del potencial que todavía queda en la PlayStation. Cuando salió Gran Turismo en Abril del 98 mucha gente dijo que nunca se podría conseguir algo técnicamente superior. ¿Entonces qué?, R4 está millas por delante, con efectos de luz y sombras, y las 3D más suaves y rápidas nunca vistas. Este tipo de juegos son los que indican que todavía no se ha visto el límite de la consola PlayStation.

NAUGHTY DOG: Sí, Naughty Dog y su título del 98 Crash Bandicoot: Warped, tiene muchos aspectos tecnológicamente nuevos. También tiene secciones de código del Crash 1 del 94. El juego que sacaremos para finales del 99 tiene un código totalmente realizado desde su código básico, usando nuestra base propia de conocimientos almacenada desde el principio, no podemos incluir a Crash en un título que no rompa con lo anteriormente visto.

PSYGNOSIS: Ya hemos entrado en la tercera y cuarta generación de desarrollo para PlayStation, e incluso ahora encontramos nuevas formas de sacar más ventaja al hardware. Estos avances permiten a los jugadores ver juegos como Rollcage, que dejan claro que podemos explotar de diferentes formas el hard. Esperar a los nuevos títulos que vienen para este año o el siguiente, ya veréis.

SQUARE: En la fecha de salida de FFVII creímos que habíamos sacado todo el provecho del hardware, pero ahora con FFVIII hemos visto claramente que hay muchos aspectos que se pueden mejorar. Con el constante desarrollo del software y los nuevos elementos que se añaden como el PocketStation harán que en PSX se produzca un gran avance en todos los sentidos.

THQ: Creemos que la comunidad de desarrolladores podrá siempre encontrar formas de sacar más partido al hardware. La calidad de los juegos está mejorando considerablemente y este año 99 será una buena muestra de ello.

4. ¿Acabará la PlayStation echando humo en algún momento? ¿Cuándo piensa que saldrá la PlayStation 2 al mercado?

989: No veo muestras que indiquen que la PlayStation se esté quedando vieja. El pasado mes las ventas aumentaron de forma considerable según los últimos estudios estadísticos. Lo que está claro es que antes de que salga un nuevo sistema al mercado tendrán que responderse muchas preguntas sobre lo que busca el consumidor, aunque hay aspectos a tener en cuenta como el precio, la facturación, la disposición de las compañías a desarrollar en este sistema, etc.

ACTIVISION: Esperamos que PlayStation dure por lo menos hasta las Navidades del 2001. Creemos sinceramente que la fecha de la siguiente generación de consolas está prevista para finales del 2000.

EA: Todavía le queda mucha vida a la PlayStation. El siguiente sistema es posible que salga para el 1 de Septiembre del 2000.

GT INTERACTIVE: La penetración en el mercado de PlayStation, el precio y el amplio catalogo de software hacen más que posible la continuidad de la actual consola, incluso estando en el mercado la PlayStation 2.

INTERPLAY: Si Dreamcast consigue adentrarse en el mercado es más que posible que Sony no quiera dejar ningún resquicio al azar. Lo que está claro es que la continuidad de PlayStation está asegurada mientras Sony se ocupe de lanzar grandes juegos para su plataforma, ya que cuantos más juegos estén disponibles más posibilidades hay de introducir la consola en las casas de nuestros futuros clientes.

KONAMI: Sony la lanzará cuando lo vea oportuno, ni antes ni después. ¿Cuándo será?, yo no puedo decirlo.

NAMCO: Es parte de la naturaleza humana el centrarse siempre en buscar algo nuevo, pero la verdad es que es una pena que todo lo que se dice sobre la futura PlayStation 2 esté haciendo perder de vista a la actual y fantástica consola. Lo que nadie puede negar es que la nueva máquina saldrá según las necesidades del público y de los desarrolladores.

NAUGHTY DOG: PlayStation tiene las ventas de hardware y software aseguradas para todo este año, sobretodo si se tienen en cuenta los nuevos lanzamientos que habrá durante todo el año, los cuales reforzarán aun más la actual y futura posición de la consola.

PSYGNOSIS: Probablemente PlayStation se una a las curvas normales dentro de la industria, haciendo muy posible que este año 99 sea el mejor de la historia de la consola, pero que a partir del 2000 el descenso de las ventas provoque el lanzamiento de un nuevo sistema en el que la gente pueda encontrar nuevos y originales juegos en los que introducirse. Otro aspecto que es que Sony es una de las pocas empresas de la industria que ha conseguido comprender con exactitud los movimientos del mercado actual, aunque seguramente no tengan ninguna prisa en sacar ese nuevo sistema tentativamente llamado PlayStation 2.

SQUARE: Japón ha llegado a su madurez. A pesar de todo las capacidades de desarrollo para la actual consola todavía alargarán su vida útil en varios años, sobretodo con la inclusión de nuevos dispositivos como el Dual Shock el pasado año o el nuevo PocketStation, lo cual deja claro que en "esencia" la PlayStation tiene mucho potencial por explotar.



SFA 3 a pesar de ser "más de lo mismo". La verdad es que Capcom podría intentar hacer cosas más interesantes como un buen Tower of Doom o un Shadow...

THQ: PlayStation seguramente empiece su descenso a finales del 2000 o principios del 2001. Probablemente PlayStation 2 salga a finales del 2000.

5. ¿Qué posibilidades tiene Sega de conseguir un trozo del mercado actual de Sony con su nueva Dreamcast? ¿Y Nintendo?

989: Sega afronta un gran reto ya que incluso consiguiendo un éxito moderado es muy probable que el nivel de ventas de Sony no descienda notablemente, aunque el mercado se acomodará a las nuevas tecnologías y necesidades. Nintendo no ha dicho nada últimamente aunque a pesar de que se produzca un cambio radical en su línea seguirán siendo el pez pequeño de la pecera.

ACTIVISION: Dreamcast es su última oportunidad, Sega ha apostado muy fuerte para conseguir el apoyo de los desarrolladores. Nintendo todavía sigue manteniéndose en Japón con mucho renombre y probablemente continuen en el mercado tanto tiempo como la industria de los videojuegos siga existiendo.

EA: Zelda y otros juegos pueden mejorar el estado de N64, como ya lo hizo en su tiempo Donkey Kong con la SNES. Seguimos evaluando la Dreamcast y no hemos tomado ninguna decisión hasta el momento. Su lanzamiento no afecte a la situación actual, al menos este año. Lo máximo que ha vendido una consola en su primer año de lanzamiento han sido 1,5 millones de unidades (SNES) y la mayor cantidad de software conseguida 2 millones (también SNES), y para este año hay previsiones de casi 40 millones de unidades de PlayStation en Estados Unidos sin contar Europa o Japón.

EIDOS: Tanto Dreamcast como PlayStation tienen muchas posibilidades, lo que decidirá su éxito siempre será la capacidad de los usuarios y desarrolladores de adaptarse al sistema.

GT INTERACTIVE: Sega siempre ha conseguido buenos resultados en el pasado, a pesar de su último fracaso. Nintendo sigue siendo una marca con mucho reconocimiento. Todo esto abre el mercado a ambas compañías.

INTERPLAY: Su éxito desciende con respecto al software disponible. Tan pronto como Nintendo siga lanzando juegos de la calidad de Zelda, Banjo o James Bond se mantendrá en el mercado y podrá ir buscando una mejor posición, al igual que le pasará a Dreamcast o a cualquier otra consola. Dreamcast tiene mejores oportunidades que Nintendo por su mercado de recreativas y el amplio soporte que los desarrolladores están dando a su sistema.

KONAMI: Siempre hay partes mejorables en los títulos de cualquier plataforma a pesar de que el marketing puede persuadir a la gente a que compren su sistema. Lo difícil es conseguir persuadirnos para que desarrolladores como nosotros creemos juegos de calidad para sus sistemas. Tanto Sega como Nintendo lo han conseguido con anterioridad y estoy seguro que lo seguirán haciendo.

NAMCO: Lo bueno de nuestra industria es que los nuevos juegos van consiguiendo que siempre haya ganadores y perdedores. Tradicionalmente Sega era el primero en el mercado, Genesis fue la primera consola real de 16 bits y Saturn fue en su tiempo la primera consola de "siguiente generación". Nintendo siempre ha jugado de otra manera, prefiriendo tomarse su tiempo antes de salir al mercado con una consola que pueda aprovechar lo último de la tecnología. ¿Quién ganará?, con toda probabilidad será aquel que tenga la última versión de Tekken (risas). Todo se decide con el software. Un sistema no tiene que tener la tecnología punta, simplemente necesita poseer los mejores juegos - juegos como los que crea Namco.

NAUGHTY DOG: Dreamcast en nuestra opinión no es tan poderosa como para hacer que el mercado dé un vuelco notable, la vemos como una N64 supervitaminada. Hay muchas malas razones para dar soporte a una nueva tecnología, y veremos qué desarrolladores siguen y apoyan a Dreamcast. Sobretodo por que no les importa el impacto que tendrá en el mercado el trabajar con las nuevas tecnologías. Respecto a Nintendo su problema es de hardware (cartucho, poca memoria interna, etc.)

PSYGNOSIS: Ultimamente todo se trata de software y de la experiencia que esto da al consumidor. Ahora que PlayStation se ha convertido en un formato líder, los creadores se centran en lo que gusta al mercado. Aunque está claro que los desarrolladores tienen la tendencia natural de buscar nuevos sistemas en los que hacer realidad sus nuevas ideas.

SQUARE: En general cualquier nuevo sistema siempre trae consigo un movimiento positivo del mercado, aunque como ya hemos comentado la venta de hardware siempre va estrictamente relacionada con las especificaciones de la máquina, software y tipo de juegos de la misma.

THQ: Sega Dreamcast demostró en el Tokyo Game Show ser una excelente pieza de hardware. Pero no estoy seguro de que puedan penetrar tanto en el mercado como lo ha hecho Sony. Sobre Nintendo la verdad es que tengo una idea bastante positiva de ellos ya que siempre han conseguido mantener un gran balance y disposición para mantenerse en el mercado.

INCUBADORA

Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.



INDICE







WIPEOUT 3

Más ráido, más salvaje

Cuando se empezó el proyecto Wipeout 3 hubo un problema claro, ¿cómo mejorar un juego que para muchos es de lo mejor (en cuanto a diseño) que se ha realizado para PlayStation?. Ha pasado mucho tiempo desde que el útimo juego de la serie saliera a la calle, pero finalmente los magos de Psygnosis han conseguido idear una nueva parte que mezclará todos los adelantos tecnológicos realizados hasta la fecha.

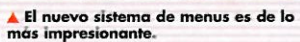
Un ingrediente principal para el siguiente Wipeout es, por su puesto, la velocidad, siendo esta una característica que quedará más que remarcada Psygnosis ha apostado por una nueva entrega que sirva tanto a nuevos jugadores como a los que ya han disfrutado de las primeras partes, para lo cual se han creado cinco equipos diferentes con sus características exclusivas. A estos nuevos equipos tendremos que añadir las ocho pistas que podremos elegir (todas totalmente nuevas). Algunas de las pistas están especialmente pensadas para alcanzar velocidades máximas con las que te quedarás clavado al asiento.

Como es evidente la velocidad sin control no sirve para nada (¿donde he oído esto antes?) por esta razón el equipo de Psygnosis se ha puesto manos a la obra para reproducir con el Dual Shock la verdadera experiencia de montar en estas naves futuristas.

Cuatro armas nuevas con las que patear a tus contrincantes, modo de dos jugadores cara a cara y presumiblemente soporte para PocketStation

Recordad que estas imágenes son parte del gran trabajo que está desarrollando Psygnosis y que todavía queda mucho hasta su versión final, pero está claro que la espera valdrá la pena.





▲ El nuevo sistema de menus es de lo más impresionante.





▲ *Wipeout 3* mantiene los paisajes futuristas que lo hicieron tan famoso.

◄ Los jugadores con experiencia sabrán como sacar partido de estas devastadoras naves.

Un paseo por la ciudad

Uno de los primeros niveles que pudimos probar fue este, una ciudad urbana al más puro estilo Metropolis. Aquí tenéis unas imágenes de la versión en desarrollo de este sorprendente Wipeout 3.



▲ En este trozo de la pista podremos alcanzar la máxima velocidad posible. ¿Estás preparado para emociones fuertes?



▲ El nivel de detalle de algunas pistas te introducirá de lleno a la acción, aunque está claro que a la velocidad que irás, poco tiempo tendrás para mirar el paisaje.



▲ Decisiones rápidas... ¿Montaña o Playa?, si te has depilado mejor será que tomes el camino más difícil, aunque está claro que todos los segundos cuentan.



▲ Deslizarse por los railes de la pared es muy útil si quieres tomar las curvas cerradas, pero ten cuidado por que ahora su escudo se verá dañado por el roce.

R-Type delta

Vuelve un clásico



Todos recordamos esos viejos tiempos en los que un pequeño sprite se encargaba de destruir todo lo que se le ponía a su paso con su pequeño cañón de partículas. Era la mar de divertido (y difícil) destruir a los miles de serpientes, mechs y pequeñas naves de asalto que intentaban aniquilarnos. Pues bien, los tiempos han cambiado y ahora está de moda hacer de los viejos clásicos en dos dimensiones nuevos "remakes" que llevar al actual mundo de los videojuegos en 3D. De esta forma dentro de muy poco podremos disfrutar de una versión mejorada del clásico de "navecitas" por excelencia, R-Type, os adelantamos varios aspectos sobre esta saga sin fin.

R-Type Delta al igual que sus predecesores no tiene una historia o guión que le añada profundidad al desarrollo; comienza en cuanto seleccionemos la nave, sin más detalles, lo bueno está en el propio juego en el que podremos ver como las naves y el escenario ya no son los clásicos dibujos de fondo, ahora son totalmente tridimensionales, lo que añade un efecto de profundidad bastante interesante.

Hay que decir que en términos generales el juego no tiene nada especial, simplemente muchísimas armas del clásico mejoradas con los efectos en 3D más actuales. A todo esto habrá que añadirle los miles de nuevos enemigos que formarán parte de la destrucción de la ciudad, conducto o zona que esté siendo atacada. Nuestra misión será la de siempre, matar a todos los que se pongan a nuestro paso mientras intentamos esquivar los disparos y vuelos suicidas de los cientos de enemigos que nos asaltarán en cada segundo del juego.

Un buen título que enganchará a los amantes de los juegos de navecitas en los que la acción es lo principal. De hecho no hay nada mejor para quitar las tensiones que coger la consola durante unos minutos de relax en los que destruir, aniquilar, exterminar, suprimir, liquidar, matar y desterrar a los jefes y súbditos de cada una de las misiones que envuelven esta pequeña aventura en la que solo ganarán aquellos iluminados por la grácia del Pad. ¿Estarás preparado?.



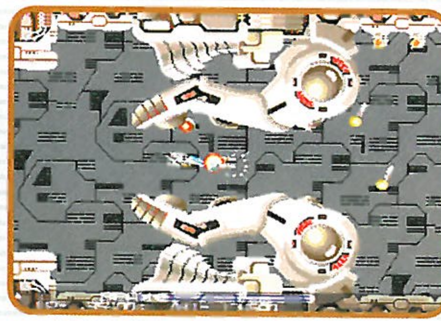
▲ Ten mucho cuidado con este obstáculo, si no te escondes te aplastará en cuestión de segundos.



▲ Verás esta imagen más de una vez. ¿Continúas?.



▲ El cañón laser es de mucha utilidad en esta escena, sobre todo si lo acoplas a la parte trasera de tu nave.



▲ Tranquilo no es que se nos haya colado una imagen, asi es como se veía antiguamente nuestro querido R-Type.

EL PRIMER JEFE



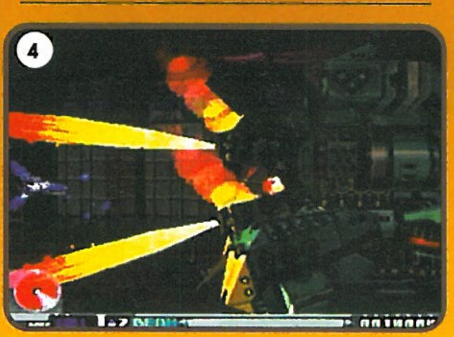
▲ Mantente entre sus propulsores.



▲ Si no tienes el escudo ve preparándote para lo peor.



▲ Usa tus mejores disparos cuando tengas ocasión.



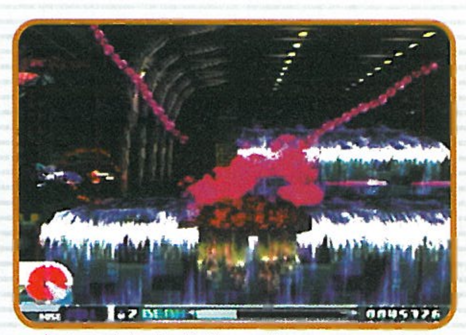
▲ Reduce la potencia de sus motores y será pan comido.



▲ Nada mejor que ver como el jefe desaparece del mapa.



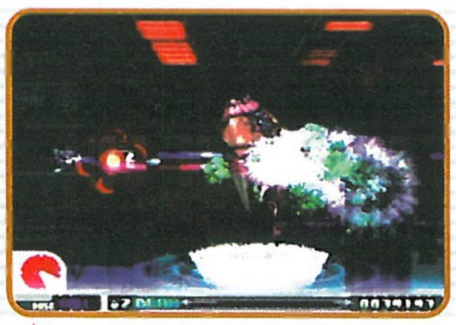
▲ Se le acabó la juerga, buen trabajo.



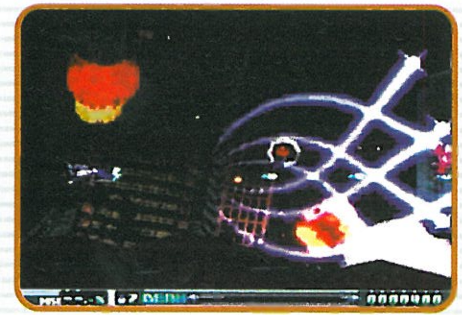
▲ El nivel de detalle llega a límites insospechados. Mata a esta babosa y verás como la alcantarilla se la lleva.



▲ Este será nuestro primer enemigo serio, aunque si aprendes a esquivar su cañón de partículas te será muy sencillo quitártelo de encima.



▲ El primer nivel se veía venir, carga tu arma al máximo y elimina estos dulces pececillos.



▲ El arma tiene dos posiciones, si esperas lo suficiente se cargará con el doble de fuerza y verás un efecto tan destructivo como este.

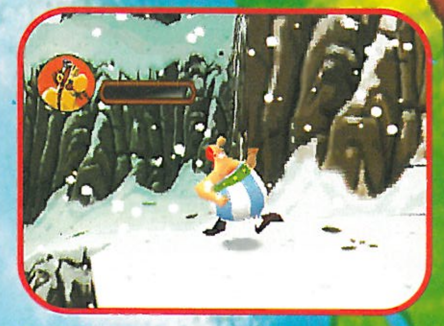


▲ Esta es una de las zonas más complicadas de la primera fase, si no tienes cuidado el robot de la derecha dará buena cuenta de ti.



▲ Es tu oportunidad de dar caza a este molesto robot, coloca bien tu escudo o te dará hasta en el carnet de conducir.

Asterix



▲ Pronto podremos disfrutar de esta aventura basada en el comic.

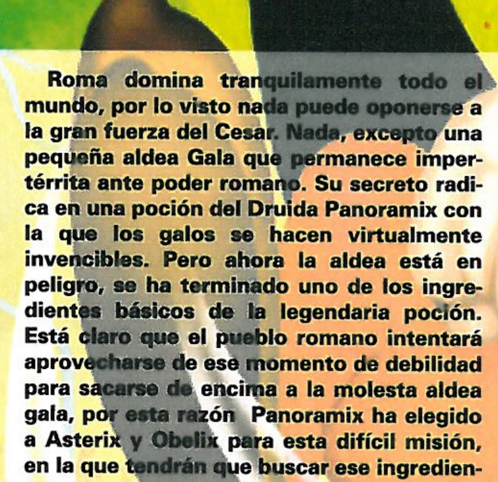


▲ A parte de "poner a caldo" a los romanos podrás agarrarlos y lanzarlos contra sus propias tropas.

Roma domina tranquilamente todo el mundo, por lo visto nada puede oponerse a la gran fuerza del Cesar. Nada, excepto una pequeña aldea Gala que permanece impertérrita ante poder romano. Su secreto radica en una poción del Druida Panoramix con la que los galos se hacen virtualmente invencibles. Pero ahora la aldea está en peligro, se ha terminado uno de los ingredientes básicos de la legendaria poción. Está claro que el pueblo romano intentará aprovecharse de ese momento de debilidad para sacarse de encima a la molesta aldea gala, por esta razón Panoramix ha elegido a Asterix y Obelix para esta difícil misión, en la que tendrán que buscar ese ingrediente especial.



▲ Nada más divertido que ver al ágil Obelix saltando de plataforma en plataforma.





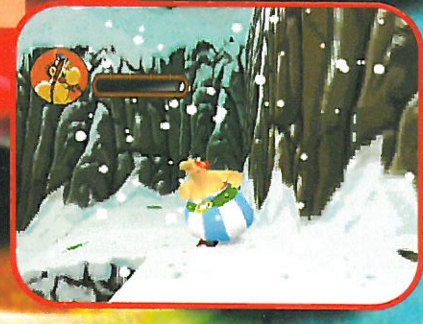
No te costará demasiado esfuerzo quitarte de encima los molestos romanos que se pongan en tu camino.



▲ Tendrás que ir con cuidado pues a pesar que la poción mágica te da una fuerza sobre humana no serás inmune a las lanzas de los romanos.



▲ Miles de obstáculos harán más difícil nuestra aventura.



▲ Los efectos de nieve están muy conseguidos a pesar de los escenarios.



▲ Se van a llevar una gran sorpresa estos romanos.

Asterix, basado en la popular serie de comics mezcla elementos de estrategia con mini juegos de plataformas (con las comunes habitaciones secretas y objetos especiales). El modo estratégico se basa en turnos, por ejemplo al empezar podréis recargar los territorios en los que colocaréis las pociones (como si se tratase de tropas), después con la ayuda de Obelix dirigiréis a vuestras tropas contra los ilusos romanos. El siguiente turno lo realizaréis con Asterix que será el encargado de mover las dosis de poción entre los territorios para evitar que caigan bajo el dominio romano. Después les tocará a los romanos decidir, ten cuidado por que no se quedarán de brazos cruzados ya que ellos pueden reforzar sus puestos de vigilancia con nuevas tropas. El mayor problema será que los romanos ya dominan todo el territorio y habrá que abrirse paso a golpe limpio.

El modo de plataforma aparecerá al llegar a una ciudad principal, en ella habrá siem-



▲ En las zonas ocultas encontrarás muchos objetos especiales.



▲ A pesar del buen aspecto de la piscina no te confíes por que si caes dentro de ella perderás la mitad de tu vida.



▲ ¡Dios mio estoy harto de tantos romanos!.



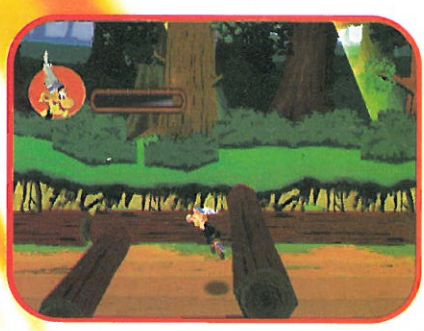
▲ Más cascos romanos para la colección de Obelix.



▲ Más y más romanos, parece que nunca se casan de recibir manporros.



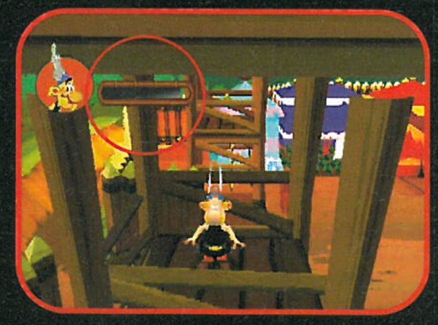
▲ No te confíes nunca o los romanos acabarán contigo más rápido de lo que te puedes imaginar.



▲ La variedad de obstáculos que encontraremos en este juego se irá incrementando a medida que avanzamos en el juego.



▲ Si no quieres acabar aplastado mejor será que procures evitar esos tronquitos.



▲ Este indicador nos mostrará la cantidad de poción mágica que nos queda.



▲ El campamento romano será uno de los más difíciles del juego.



▲ El Cesar te lo pondrá muy difícil ya que dispone de muchas más tropas que tu, ten cuidado.

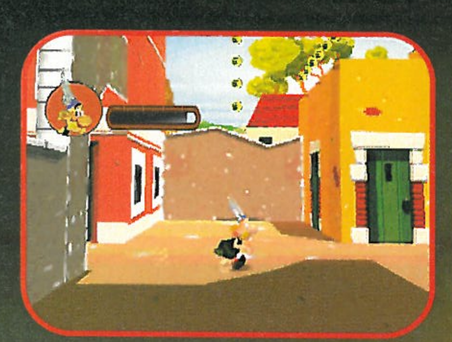


▲ Obelix será el encargado de atacar a las tropas de invasión romana.



▲ Al igual que tu los romanos podrán refescar sus territorios con tropas nuevas, aunque una de tus unidades valdrá casi como dos de las suyas.





▲ Buscate la vida para llegar a alcanzar esas monedas.

pre un objeto necesario y otros de bonus, tales como los calderos de poción o las llaves ocultas. Habrá muchos romanos con lanzas a los que habrá que despertar a tortazos y muchos otros que se asustarán nada más verte. Por supuesto siempre podremos encontrarnos las típicas puertas secretas y zonas ocultas, con las que conseguir las máximas puntuaciones y bonificaciones extra.

Por último solo cabe destacar que los dibujos son los originales de la serie y que en términos generales el juego puede estar bastante bien para los más pequeños de la casa que se inician en los juegos de estrategia.



▲ ¡¡¡Romano va!!!......



▲ El parecido conseguido con los gráficos tridimensionales a los dibujos originales es increible.



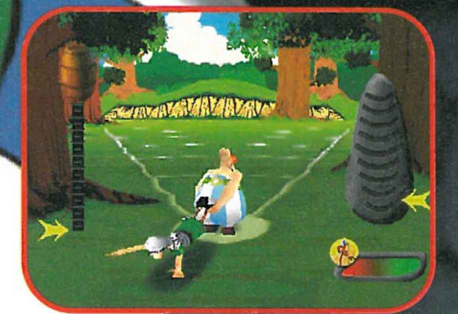
▲ No servirá de nada golpear al escudo, tendrás que intentar otra cosa.



▲ Como puedes ver...



▲ Los barriles son muy útiles.



▲ Una de las partes más divertidas son los niveles extras como este.



▲ Nada mejor que lanzar unos cuantos romanos para quitarse el estres del trabajo.



▲ UH.... eso debe doler.

KKND Kroosfire

La estrategia como religión

Las últimas guerras en la tierra han acabado con todo el mundo conocido. No hay ciudades, no hay centros comerciales en los que pasar el rato cuando se está aburrido... pero ya no importa puesto que no hay humanos excepto un pequeño grupo de guerreros que sale de un silo en el que han estado esperando años para poder volver una tierra libre de contaminación radiactiva. Pero no encuentran el mismo planeta, con el paso del tiempo la naturaleza ha continuado su evolución con la ayuda de la radiactividad y se ha creado una nueva especie en la cadena trófica. Tu misión será elegir entre uno de estos bandos y llevarlo hasta la victoria absoluta, pero ve preparándote por que los problemas no han hecho más que empezar.

A estas alturas explicar como funciona un juego de estrategia puede resultar inútil, aun así te vamos a explicar la teoría de estos juegos, por si eres nuevo en este mundo o acabas de llegar a la tierra...

En este tipo de juegos hay que realizar una serie de movimientos tácticos en los que desplazamos nuestras unidades en tiempo real (significa que mientras nosotros movemos a



▲ Por muy rápidas que sean tus unidades aéreas tienes que tener muy en cuenta todos tus movimientos para evitar ser elimando en segundos.



▲ Si no conoces bien las estructuras enemigas tendrás que borrarlas del mapa y observar lo que suceda.



▲ Cada bando tiene sus puntos fuertes y débiles, ve planeando la mejor estrategia para sacar buen partido de ambos.



▲ Una vez seleccionadas las tropas solo te quedará elegir el objetivo a atacar, su destino está en tus crueles manos.



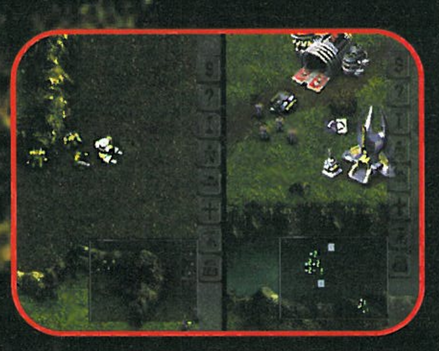
▲ Hay mapas en los que las elevaciones de terreno jugarán un papel muy importante a la hora de atacar a tus enemigos.



▲ El nivel de detalle de los mapas es increible, lo suficiente como para perderse si no se tiene cuidado.



▲ Te va a costar mucho eliminar a estos enemigos si no tienes suficientes unidades aéreas.



▲ Es una pena que en el modo de dos jugadores puedas ver perfectamente la posición y estrategias de tu contrincante, le quita toda la gracia.



Si aprendes a dirigir correctamente a los grupos de asalto es muy probable que tengas la partida en tus manos.



Una ciudad productiva es una ciudad feliz.



La ambientación de algunos niveles está más que conseguida, se nota que aquí hubo algo más que un simple ataque nuclear.



Si eres capaz de hacerte con los controles destrozarás a cualquier enemigo que se ponga a tu paso.

nuestras tropas, el enemigo mueve las suyas al mismo tiempo), con lo que no hay ningún momento de descanso entre movimiento o toma de decisiones. Poco a poco encontraremos los puntos flacos de nuestros enemigos (y viceversa) con lo que podremos idear tácticas de combate con las que asegurar la victoria. Pero no te hagas ilusiones, encontrarás muchos obstáculos, el principal será aprender de memoria las habilidades y debilidades de cada una de las unidades que disponemos. Así aprenderemos que es absolutamente inútil lanzar una horda de guerreros de a pié contra un destructor acorazado, ya que como si de una apisonadora se tratase eliminará a todos los soldados con el simple peso de su armazón. Tampoco podremos lanzar uno de estos tanques contra una horda de motos rápidas o acabaremos destrozados, ya que a pesar de que eliminaremos a uno o



▲ Nada mejor que un buen picnic con tus peores enemigos para abrir el apetito.



▲ Si no tienes mucho cuidado el bando enemigo te acorralará en la primera esquina.

▲ La variedad de mapas contentará hasta a el más exigente.

dos, los demás al ser más rápidos acabarán con los sistemas principales de nuestro tanque y nos harán pedazos.

Básicamente esta es la temática del juego, hay que ser más listos que nuestros enemigos sopesando nuestras debilidades y puntos fuertes a la vez, de esta forma iremos consiguiendo terminar cada una de las fases del juego hasta conquistar todo el terreno.

El control del juego no es de lo mejor, ya que para poder manejar a las decenas de unidades solo dispondremos del L1 y L2 para seleccionar la unidad requerida, por esta razón será indispensable que tengáis un ratón para sacarle todo el partido a este buen juego.

Lo mejor para los amantes de la estrategia que les guste echar horas y horas a un conciso y completo juego en el que demostrar las artes como buen estratega.



▲ Nunca hubo un mejor espectáculo que ver como tus enemigos caen desde el cielo en llamas.



1 jugador

Distribuidor Proein
Desarrollador Cristal Dynamics

Fecha de salida Abril - Mayo
Tipo Aventura/Plataforma

GEX3
DEEP COVER GECKO



▲ Este es Super Gex. Sus poderes están por encima de cualquier mortal.

Muchos recordáis a este simpático lagarto por el juego de plataformas en dos dimensiones que salio hace unos años atrás, aunque está claro que Gex lleva con todos nosotros desde su primera aparición en la ya desaparecida 3DO y por lo visto ahora se va a dejar caer por nuestras PlayStation por tercera vez. Ahora la historia se complica ya que en esta nueva entrega nuestra misión principal será rescatar a la hermosa Agente Xtra que ha sido vilmente secuestrada por nuestro archienemigo Rez. Y por si no lo sabías quien encarna a la agente Xtra es Marliece Andrana, una de las exuberantes vigilantes de la playa. Está claro que Gex (ni nadie) podrá resistirse los encantos de esta Espía. Va a ser un plato muy atractivo como para dejar a cargo del malvado Rez a la hermosa Xtra.

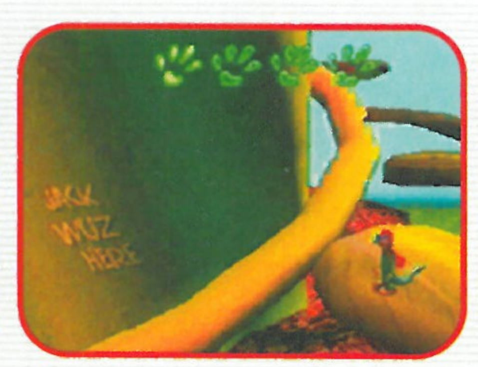
Muchos recordaréis el problema de cámara que tuvo la segunda parte de este Gex, por suerte para todos, los programadores de Crystal Dinamics han puesto manos a la obra creando un nuevo y simple sistema que nos permitirá movernos por el escenario sin acabar con los mareos de siempre. Otro elemento que se ha querido reforzar ha sido el desarrollo ya que ahora el juego no se basará en el clásico "salta y corre", ahora habrá objetivos más interesantes. Gex 3 ya no se basará en el clásico



▲ Cuidado con éste jefe, es una especie de Darth Vader pero con más mala leche.



▲ Atención al "Gexneral" Patton y su tanque con la ITV recién pasada.



▲ Las plataformas juegan un papel más importante en ésta tercera parte.

▲ Este cíclope modelo sota de bastos se cruzará en tu camino más de una vez. Cuidado con esa porra.

▲ Pos no le tengo miedo al cartel. No más entraremos ahí y convertiremos a los cuates en purititas enchiladas.

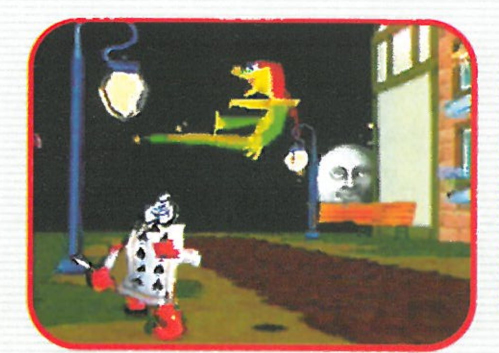
manejo de Gex, por que estaremos metidos en la piel de los personajes más importantes de las películas de acción y suspense más interesantes. De esta forma a lo largo de cada una de las misiones tomaremos el papel del General Patton, Clint Eastwood, El Capitán Garfio, Hércules o el famoso Sherlock Holmes.

Pero para los que todavía no se lo creen, hay que añadir que el juego contará (como podéis ver en las imágenes) con escenarios que no coincidirán unos con otros, con lo que en cada fase contará con el aliciente de tener diferentes objetivos, puzzles y enemigos a los que enfrentarnos, sobre todo teniendo en cuenta que cada personaje que encarnemos tendrá sus características, habilidades y poderes especiales.

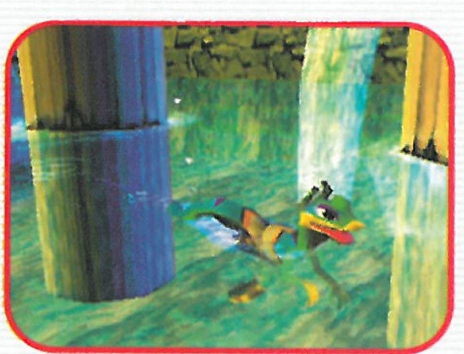
El juego contará con una estética mucho mejor que sus predecesores, sobre todo teniendo en cuenta que muy pocos juegos han conseguido imprimir la misma calidad y diversión de unos dibujos 2D (el juego original) en un mundo completamente tridimensional.

Lo que está claro es que Gex y Cristal Dinamics están dispuestos a que la saga no desaparezca. Por suerte para todos esta tercera entrega será con toda probabilidad la mejor de todas. Así que ir preparandoos para un juego de plataformas lleno de acción, disparos y muchos disfraces de este Gex renovado.

▲ Con la astucia de Gexlcok Holmes quizá consigas encontrar a la agente Xtra.



▲ Gecko-Fu está a punto de mandar a esa carta junto a Alicia y su país de las maravillas.



▲ Ya era hora de que te dieras una ducha, que para eso eres un lagarto.



▲ ¡Gexlus de Roma! cuidado con el Cesar o acabarás siendo el aperitivo de los leones.

La civilización de tus sueños

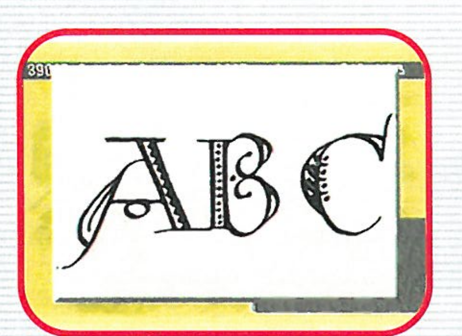
Es difícil precisar sobre la "historia" o trama de Civilization ya que no dispone de ningún guión, siendo tu mismo el que tiene que crear su propio destino en un mundo lleno de otros poblados, que al igual que tú irán evolucionando.

Nuestro papel será el del "líder", ya sea de una pequeña tribu que da sus primeros pasos hacia la evolución o de una avanzada colonia griega que comienza a desarrollar sus primeros templos. Así será como evolucionaremos de forma progresiva, siendo nuestra primer objetivo dominar sobre todo el mundo, ya sea comercial o económicamente.

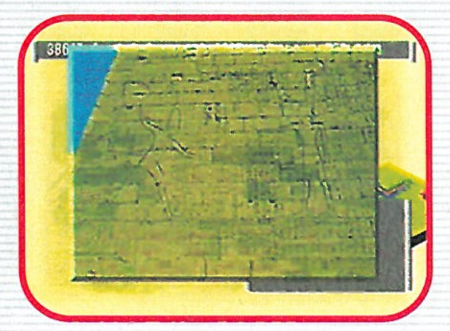
En Civilization empezamos con una pequeña caravana con 10000 personas con las que estaremos listos para crear la primera ciudad de nuestro país. Una vez estabilizada podremos pedir a nuestros científicos que apliquen sus conocimientos para hacer los primeros descubrimientos de la evolución humana (cosas tan sencillas como la escritura, la rueda, el manejo de los metales, la poesía, etc.), con lo que conseguiremos mejorar nuestras tropas o los métodos de aprovechar los alimentos. Aunque está claro que no podremos descubrir la bomba atómica si no conocemos el radio, siendo una forma de descubrir totalmente progresiva. De hecho este es uno de los elementos que hacen más emocionante Civilization, ya que nos permite ser nosotros quienes hagamos progresar nuestra colonia hasta convertirla en un gran imperio.

El desarrollo es por turnos, en cada uno de ellos podemos hacer varias acciones, tales como ordenar a nuestras tropas que ataquen o que se dirijan a un punto en específico. Si nos cansamos de mover a una de las unidades podremos desmantelarla o ordenar que se queden vigilando un terreno o ciudad. Al final de cada turno siempre nos aparecerá el mismo menú en el que podremos ver cualquier ciudad para verificar las construcciones en progreso o ver si se nos ha olvidado algo (como ordenar que una ciudad construya su biblioteca, preparar una unidad para el siguiente turno, etc.) Poco a poco veremos como nuestra ciudad va evolucionando por si misma al aparecer más población o la necesidad de crear caravanas con las que conquistar todo el continente, y para darle mayor realismo podremos ver si nuestro pueblo nos quiere o nos odia, elemento que dependerá principalmente de lo alto o bajos que estén los impuestos o el uso que se haga de los mismos (la gente estará más contenta si invertimos en fiestas que si lo hacemos en ciencia). Pero no estamos solos en nuestra aventura, contamos con los sabios consejos de cinco representantes de ciencia, guerra, política, etc. Los cuales siempre nos darán su opinión, una opción muy útil si nos quedamos ligeramente atascados o no sabemos como conseguir recursos mineros y alimenticios para mantener a nuestros ciudadanos, y ten por seguro que si no están contentos terminarán haciendo una revolución...

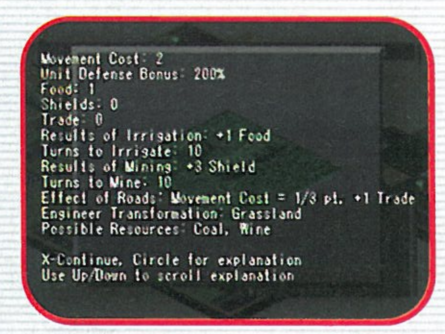
Pronto podremos disfrutar de esta estupenda creación que te hará dejar horas y horas delante de tu consola viendo como tus pequeños ciudadanos evolucionan, luchan, crean, inventan y consiguen llegar a ser una civilización muy parecida a las actuales, y si juegas bien puede que consigas hacer una ciudad idílica mucho mejor que la actual, tu decides.



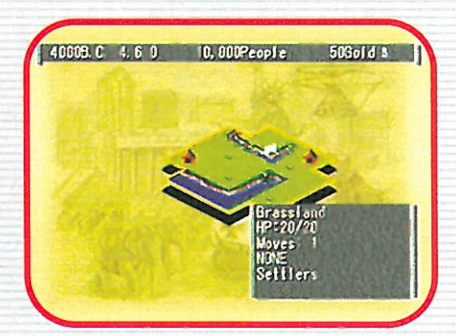
▲ Uno de los primeros descubrimientos será el abecedario, con él podrás hacer muchos nuevos hallazgos.



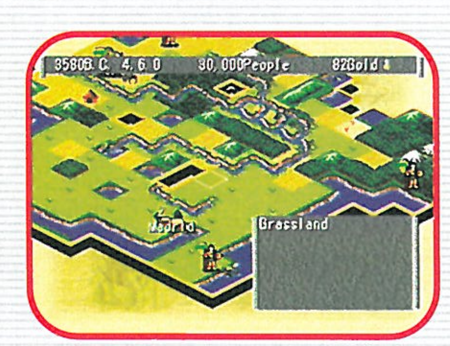
▲ Nada más útil que saber hacer mapas para manejar más rápidamente a tus tropas.



▲ Podremos saber el tipo de suelo que estamos colonizando para sacarle mayor provecho. No os preocupéis por que estará traducido al castellano.



▲ Así empezamos, con una caravana y 10.000 personas que servirán para fundar la primera ciudad de nuestro gram imperio.



▲ Poco a poco irás encontrando nuevos territorios, ten cuidado o te harás tal lio que no sabrás donde estaban tus unidades.

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuales merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

A EXAMEN





Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0-4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.
4,5-6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6-8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8-9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



1 jugador

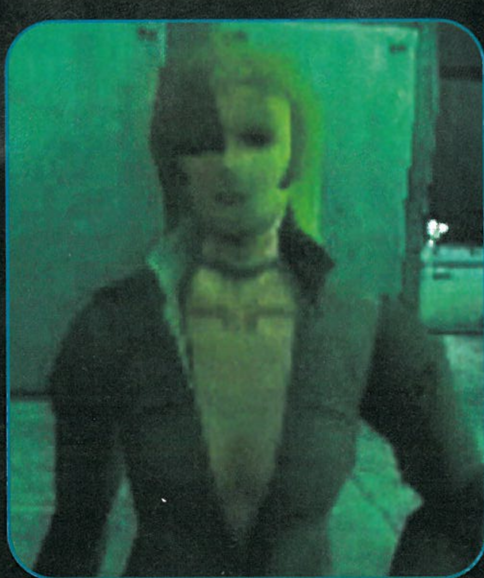
2x

Distribuidor Konami
Desarrollador Konami

Fecha de salida Abril
Tipo Acción / Aventura

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID



▶ Esta es Sniper Wolf, no te fies de su atractivo aspecto o te meterán un tiro entre ceja y ceja.

Por suerte para todos Metal Gear Solid finalmente saldrá ya a la venta aquí en España. Muchos hemos sido los que desde el pasado verano hemos visto como salía en Japón y nos quedábamos a dos velas esperando que llegase a nuestras tiendas. Pues bien, por fin tenemos este juego totalmente traducido y listo para poder disfrutarlo al máximo.

Ha pasado mucho tiempo desde tu última misión, a pesar de todo te han "invitado" a que aceptes una nueva. El mundo entero peligra, la organización Fox-Hound ha amenazado a la casa blanca con lanzar un misil nuclear. Pero lo peor de todo es que dicen disponer de un nuevo sistema que les permitiría usar un tipo de armamento nuclear con el que lanzarían la bomba desde cualquier parte del mundo. Tu misión será infiltrarte en la base enemiga Fox Hound, liberar a un científico que ha sido hecho prisionero y al presidente de la organización. Poco a poco irás averiguando los oscuros propósitos que se ocultan tras el proyecto Metal Gear Rex. Para cumplir tu misión has sido enviado en un torpedo a prueba de sonar con el que accederás a la cueva del complejo enemigo. Una vez dentro recibirás más instrucciones con las que la historia se irá desenvolviendo poco a poco.

▲ No te hagas el héroe en la primera fase o seras aniquilado en un abrir y cerrar de ojos. Otro problema de ser detectado es que no podrás usar el radar.

La tensión que envuelve todo el desarrollo es lo que hace de Metal Gear Solid un juego más que "simplemente" de acción. Este no es el típico juego basado en resolver puzzles o apretar tontas palancas sin sentido "real". Este juego alcanza un realismo como nunca habíamos visto en ningún otro título de ninguna plataforma. Solo MGS consigue atrapar tanto como una película de acción a lo Terminator o Armageddon, esto se debe a su compleja trama, rápido desarrollo y estupenda calidad gráfica. Genial en todos los sentidos.

Gráficamente hablando el juego es soberbio, una verdadera obra de arte. Detalles de suciedad entre las paredes (ya no veremos las típicas paredes lisas que no son reales ni usando nuestra imaginación) o los efectos de nuestra pistola, que incorpora una mira láser de la que claramente veremos su haz de luz con toda perfección. La calidad gráfica llega a cotas hasta ahora inalcanzadas con efectos como los de invisibilidad del ninja, la visión térmica o el zoom de los binoculares. Cada detalle (como buen juego japonés que es) ha sido cuidado al máximo sin escatimar medios o dejar puntos flacos. Desde los efectos del frío en el personaje (se resfriará) hasta cambios de temperatura en los alimentos, que se descongelarán al correr y hacer movimientos, verlo para creerlo. Por todas estas razones el aspecto gráfico en MGS toma un papel más importante que el meramente visual, tendremos que evitar dejar huellas en la nieve para no ser detectados por los vigilantes que rondan el complejo militar o evitar pisar zonas húmedas en las que el sonido de "chapoteo" alertará a los guardias de la zona. Con todos estos detalles el aspecto gráfico forma parte indispensable en la correcta realización de la aventura, de hecho nunca veremos un efecto que no sea "necesario", cada textura y detalle del escenario está pensado por una razón y diseñado para su cometido, al igual que en las buenas películas en las que un buen escenario es capaz de meterte de lleno en la acción que se desarrolla.

Hay muchos elementos nuevos que se han creado para este juego, de hecho el juego en sí es toda una novedad. Pero hay que destacar algunas novedades como el uso de escenas de vídeo que no son FMV, sino animación tridimensional en tiempo real a la que le añaden efectos de motion blur y suavizados para crear desenfoques de cámara, estelas de movimiento y un sinfín de terminaciones visuales que nos dejarán boquiabiertos en cada una de las escenas, con la misma tensión y rapidez de una película. Verlo para creerlo.

La inteligencia de los enemigos también es un punto fuerte de MGS, los soldados oirán todos los ruidos que pasen del mero susurro, pero también tendremos que cuidarnos de

▼ Esta será la primera vez que te encontrarás a Ninja. Por suerte vendra a echarte una mano, aunque mejor dicho se la echara Revolver Ocelot.



▼ Uh. Parece que le hemos pillado en mal momento, lo mejor que podremos hacer será seguir nuestro camino antes de morir asfixiados.





Como puedes observar los diseñadores no han escatimado a la hora de añadir detalles realistas a Meryl. Si la miras se pondrá roja...

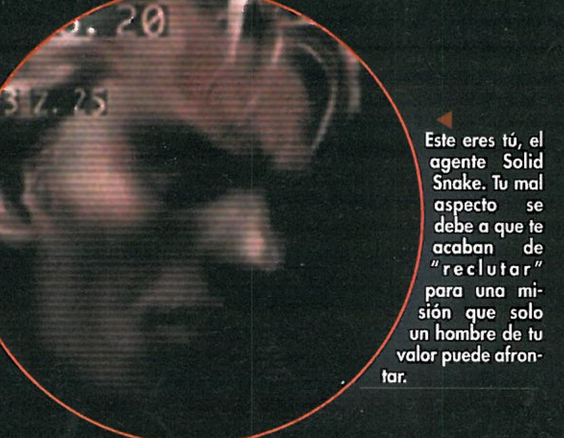
Las secuencias animadas no estan realizadas con videos, todo lo que ves está hecho en tiempo real, toda una pasada.

Te recomendamos seriamente que uses el modo de entrenamiento antes de ponerte manos a la obra, para que sepas de que va este juego.

los cientos de cámaras que detectarán nuestro movimiento (algunas incluso nos dispararán). Para evitar ser detectado tendremos que agacharnos en zonas oscuras en las que evitaremos entrar en el radio de visión de los guardias, mientras nos deslizamos tras una cámara para evitar hacer saltar la alarma. Pero tranquilo, tendremos muchísimas armas de nuestra parte, aunque al principio solo contamos con nuestra astucia, puños y una llave de karate como defensa. Tendremos el armamento más completo del mercado, empezado por la clásica pistola y su silenciador, pasando por armas de bolsillo como granadas o minas unipersonales. Y por si fuera poco podremos hacernos con un rifle con mira óptica, un lanzamisiles tierra-aire y muchos otros objetos con los que aniquilar a los jefes finales y cientos de guardias que se pondrán en nuestro paso. Toda una delicia sobre dos CDs repletos de acción.

Aunque tranquilo, si te pierdes en esta larga lista de armas siempre podrás acceder a la zona virtual de entrenamiento. En ella podrás ir desarrollando tus habilidades de ocultación y asesinato con la mayor precisión posible. El entrenamiento empieza sin más armas que tus propios puños y la llave rompecuellos de karate (muy útil para sacar los mejores tiempos). Poco a poco podrás ir averiguando las mejores estrategias para sorprender a tus enemigos sin ser visto o alcanzar la meta sin hacer saltar ninguna alarma, esto hace que la dificultad vaya creciendo hasta convertirse en un verdadero reto personal. Aunque recuerda, no te confíes nunca por que en cuanto un guardia te atrape la misión ha terminado "Game Over". Tu objetivo principal será llegar a la parte señalada en el tiempo indicado sin ser visto (cuanto menos tardes mejor puntuación conseguirás). Ten por seguro que en algunas misiones tendrás que meditar y pensarte un par de veces lo que hacer ya que si te lanzas a la acción sin preparar tus movimientos serás pasto de los guardias, recuerda que estos podrán oírte perfectamente si pisas un charco o si das un paso en falso, mucho cuidado por que en este juego los guardias son de todo, menos tontos.

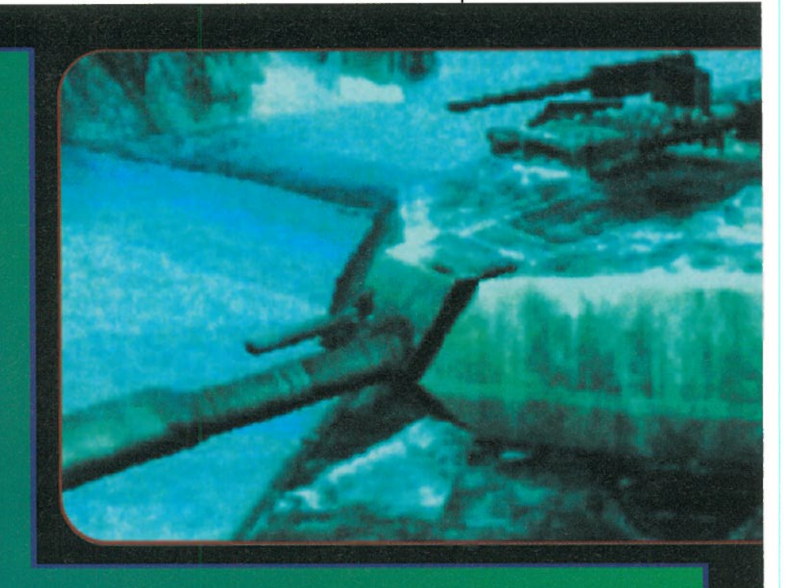
Metal Gear Solid es enganchante, divertido y con un desarrollo muy rápido, definitivamente queda consagrado como el mejor juego de acción y aventura jamás creado para ninguna consola. Si no lo tienes estarás loco.

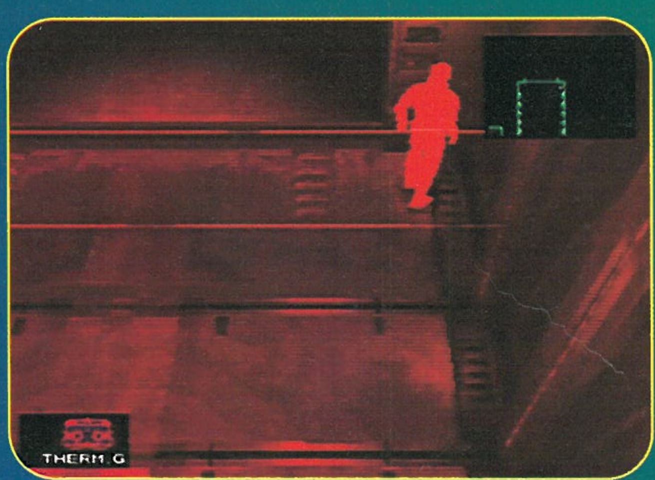


Este eres tú, el agente Solid Snake. Tu mal aspecto se debe a que te acaban de "reclutar" para una misión que solo un hombre de tu valor puede afrontar.

VISION

(Termal, Noche, Mascara de Gas o Mira óptica)





▲ Las gafas de visión termica te van a resultar de mucha utilidad a la hora de atravesar habitaciones con sensores infrarrojos.



▲ La visión nocturna solo es útil en la guarida de Sniper Wolf, que está totalmente a oscuras y llena de lobos.



▲ Que mono está Solid Snake con la máscara. No sirve de nada pero te lo pasaras muy bien.



▲ Como curiosidad prueba mirar usando la máscara de gas y te darás cuenta de lo que significa "el detalle japones".



El científico a cargo del proyecto Metal Gear Rex te ayudará en repetidas ocasiones ayundandote a escapar de una muerte segura, en este caso te trae una botella de ketchup y una lata de comida. Si sabes usar el ketchup podrás escapar haciéndote el muerto.



Este tanque no es de juguete, su misión será la de aplastarte y hacer que pases a la historia. Tranquilo, no eres un agente cualquiera, ajusta tus granadas y prepárate para eliminar a los dos guardias que manejan la metralleta de este monstruo.





No te preocupes tu héroe favorito no ha muerto, pero por suerte para ti el guardia pensará lo contrario.

El encuentro con Sniper Wolf será menos agradable de lo esperado, es una pena que no puedas hacer nada por Meryl...

Uno de los momentos más tensos será en este ascensor. Si no llevas la visión termal contigo morirás a manos de unos fantasmas.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	9.8
MUSICA Y FX	9.5
CONTROL	9.5
INNOVACION	10
JUGABILIDAD	10

Interes

5 4 3 2 1

1ª HORA | 1º DIA | 1ª SEMANA | 2ª SEMANA | 1º MES | 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Historia absorbente y un guión perfecto. Se han cuidado todos los detalles tanto gráfica como artísticamente.

A veces al estar agachado y caminar hacia atras atravesarás algunas paredes y escaleras, es su único fallo.

PUNTUACIÓN FINAL:



1 jugador | 1x

Distribuidor Electronic Arts
Desarrollador Bullfrog

Fecha de salida Disponible
Tipo Estrategia

POPULOUS
EL PRINCIPIO

Populous siempre ha sido uno de los títulos que más hondo ha llegado a los amantes de los juegos de estrategia, ya fuera por su enigmático guión o por que la dificultad podía volver loco a cualquiera. Está claro que estas y otras muchas razones han hecho que Populous se consagre como una de las sagas de estrategia mejor realizadas. Por suerte para todos ahora podemos disfrutar de una nueva entrega esta locura tan divertida, ser dios y dirigir a los humanos. Pero no te adelantes, por que ya no tendremos el poder divino absoluto del que gozamos en otros juegos de la serie, ahora habrá que ganarse a pulso el título de Dios todopoderoso aplastando a las fuerzas invasoras.

En Populous: El principio comenzamos con una premisa que nos introduce al juego, tu papel es el de un dios con ganas de demostrar su verdadero poder ante todos, para esta misión tendrá que eliminar a todos los seres que se interpongan en su camino. Tendrás que adoptar el papel del (o de la) Chaman que será quien dirija y prepare todos los ataques de tu pequeña tribu. Tu misión no será fácil, muchos territorios caerán, otros subirán, habrá muertos y supervivientes, pero lo que está claro es que todos los que no caigan ante tu poder serán exterminados bajo el fuerte peso de tu magia.

A lo largo de cada uno de los veinticinco niveles del juego asumiremos el papel del Chamán, que será quien represente al dios en la tierra. Este Chaman será el único capaz de hacer que los pobres aldeanos construyan las chozas, los centros de entrenamiento, etc. Pero su labor no será solo esa, él será el encargado de conectar con el dios y poco a poco iremos aprendiendo nuevos hechizos que se unirán a la larga lista de devastadores poderes que dispondremos. Estos hechizos serán el de bola de fuego (con el que empezaremos), rayo, volcanes, señores de la muerte (seres alados que destruirán por completo el poblado enemigo) y



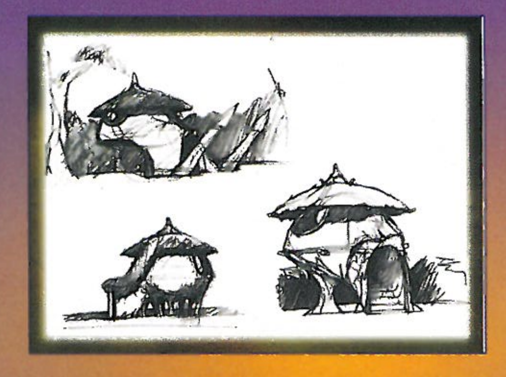
▲ Tras hacer las correspondientes reverencias a los totems estos liverarán un poder útil para poder terminar el nivel victoriosamente.

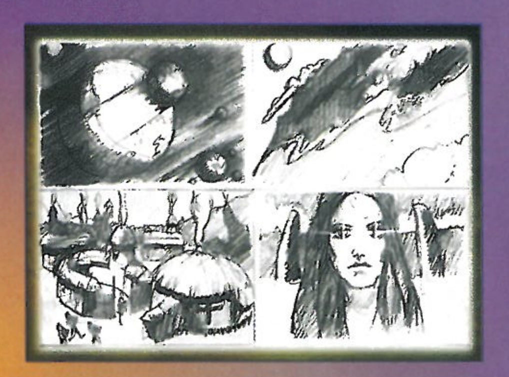
Cómo se hizo...

Estas imágenes son una pequeña muestra de trabajo que ha tenido el equipo de Bullfrog a la hora de crear la historia y gráficos de este juego.

Está claro que actualmente los juegos ya no se hacen en "dos patadas", cada vez su desarrollo y creación lleva más y más tiempo a las casas de programación, sobretodo a la hora de crear las fabulosas animaciones de vídeo que se han hecho para Populous: El principio.

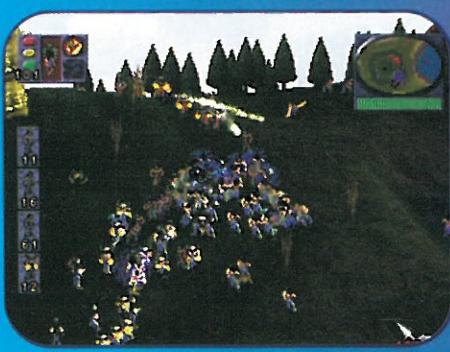
Para los que no sabéis para que se usan estas imágenes id observándolas por que estos dibujos son los que los diseñadores gráficos usan a la hora de crear las animaciones tridimensionales y los demás objetos del juego, es una pena que no siempre se consiga el mismo efecto y calidad que en un dibujo hecho a mano, aunque cada vez están más cerca.











Las batallas de Populous son devastadoras, por suerte tras morir los guerreros desaparecen y se elevan a los cielos, se merecen un pequeño descanso... eterno.



La complicación de nuestra aldea la decidimos nosotros mismos, procura establecer las construcciones principales en lugares estratégicos en los que defender mejor tu posición.

una larga lista de poderes que nos permitirán poner de nuestra parte a los humanos que vagan por los mundos, los "descarriados". Así y poco a poco iremos construyendo una colonia desde la que los aldeanos tendrán hijos (más guerreros para el Chamán), al igual que habrá centros de entrenamiento para guerreros, oradores, luchadores de fuego y algunos más.

Tendremos Guerreros que serán nuestra principal fuerza de ataque frente a las tropas enemigas, son fuertes, resistentes y bastante rápidas, pueden acabar ellos solos con cinco o más aldeanos. Pero tienen la mente débil y al igual que los aldeanos caerán ante el poder de convicción de los oradores en segundos.

Con los Oradores haremos un sutil lavado de cabeza a los aldeanos y guerreros enemigos sumiéndoles en un trance que terminará por convencerlos que tu bando es el mejor. Son buenos como fuerza de represión enemiga, pero son bastante débiles, aunque está claro que son, junto al Chaman, la única forma de evitar los ataques de Oradores enemigos que conseguirían que todo tu poblado





▲ Te será realmente facil controlar a tus tropas mediante el rápido sistema de control. La barra de la izquierda sirve para que sepás el estado de tus tropas.



▲ Los guerreros de fuego serán una de tus mejores bazas para aniquilar al enemigo, aunque tendrás que evitar que los oradores se les acerquen demasiado.

se rebelara contra ti. Los luchadores de fuego, resultan bastante efectivos si los colocas en las colinas cercanas de tu poblado, ya que pueden lanzar bolas de fuego desde una distancia respetable y ni los guerreros ni los oradores escaparan a su radio de acción fácilmente. El punto débil de estos soldados es que si entran en un combate cuerpo a cuerpo están en desventaja.

Gráficamente el juego da mucho de sí puesto que tendremos el control absoluto de nuestra posición en el globo (que podremos ver desde fuera) o la localización de los enemigos en todo momento (para algo somos un dios y estamos en todas partes). Otro elemento interesante es que los aldeanos y demás tropas dejarán sus huellas por donde pasen, con lo que si formamos un corro alrededor de un fuego (se pondrán a bailar y cantar) estos terminarán marcando un perfecto círculo en el suelo. Pero no es un efecto puramente visual, tiene su utilidad estratégica ya que nos permitirá saber que rutas de vigilancia tienen las tropas enemigas.

Un aspecto a destacar son los estupendos hechizos del Chaman, desde los



▲ Los Oradores detendrán los ataques enemigos son su gran poder de convicción, pero ten cuidado los enemigos no son tontos y te podrán atacar de la misma forma.

fantásticos efectos de tornado (que elevarán por los cielos las construcciones enemigas), hasta los más devastadores fenómenos de la naturaleza, como el Volcán o la tormenta de fuego. Todos estos hechizos quemarán el suelo, incendiarán y destruirán todas las casas y enemigos que se pongan a su paso. A lo que se le añadirá el correspondiente alarido de los aldeanos que saldrán corriendo en llamas. Pero no os sorprendáis, por que no son efectos en tres dimensiones, son efectos meramente gráficos, algo que está muy olvidado en estos tiempos pero que consigue dar un "toque" cómico.

El control es bastante bueno ya que nos permite comandar las tropas de forma rápida, no hay más que seleccionar el destino y nuestros pequeños súbditos caminarán hacia él con la más fuerte de las voluntades... O eso o mueren bajo los hechizos del Chaman. A todo esto hay que añadir el estupendo sistema de mensajes de ayuda con el que podremos aprender a desenvolvernos en este mundo tridimensional.

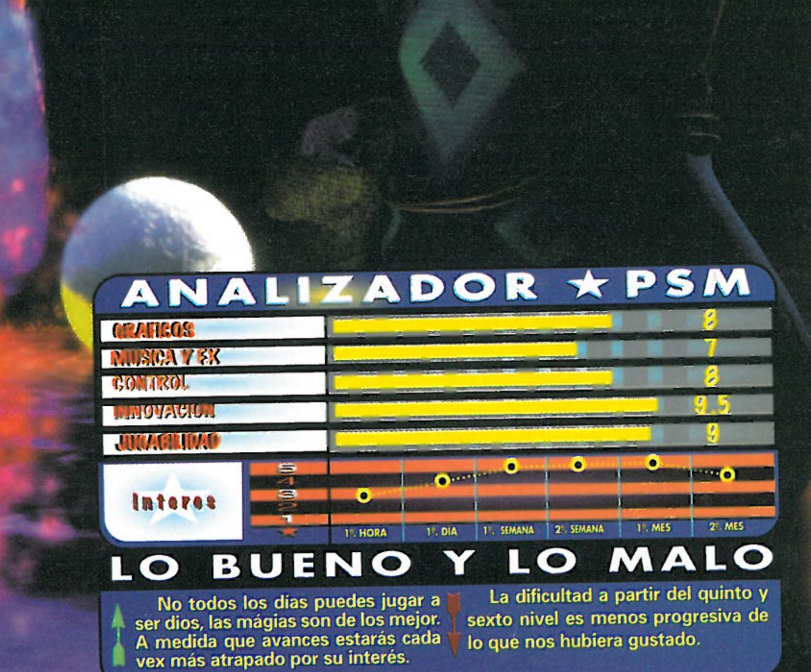
Está claro quela saga Populous todavía tiene mucha vida por delante, sobre todo ahora que Bullfrog ha apostado por una línea que no se hab;ia explotado demasiado. De esta forma las batallas estarán llenas de tensión y diversión a la vez. Aunque la innovación más importante es el sistema de control de 360 grados, lo cual no nos limita a un terreno cerrado como en C&C y nos permite idear diferentes tácticas de combate en las que buscar los huecos en la retraguardia del Chaman enemigo.

Un punto devil de éste juego es el aumento de la dificultad a partir del cuarto-quinto nivel ya que serán los primeros en los que habrá que enfrentarse contra dos temibles Chamanes a la vez. Un buen consejo te podemos dar, y es que te leas bien los textos de ayuda del principio de cada nivel porque si te lanzas a la aventura sin saber que hacer perecerás sin llegar a convertirte en una verdadera divinidad. Y es que ya lo dicen los mayores, ¡Hay que leer más...!

En definitiva, el nuevo juego de Bullfrog engancha desde el primer momento por tener un desarrollo rápido y sencillo.



▲ Podrás controlar los elementos, pero si no tienes cuidado se volverán en contra tuya. Como podéis ver en la imagen el hechizo de inundación es muy poderoso.



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8
MUSICA Y FX	7
CONTROL	8
INNOVACION	9.5
JUGABILIDAD	9

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DIA · 1ª. SEMANA · 2ª. SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ No todos los días puedes jugar a ser dios, las mágias son de los mejor. A medida que avances estarás cada vex más atrapado por su interés.

▼ La dificultad a partir del quinto y sexto nivel es menos progresiva de lo que nos hubiera gustado.

PUNTUACIÓN FINAL: 8,3

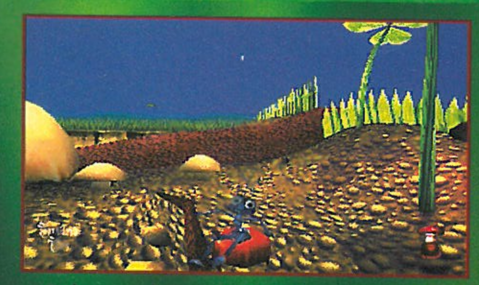
1 jugadores | 1 x CD

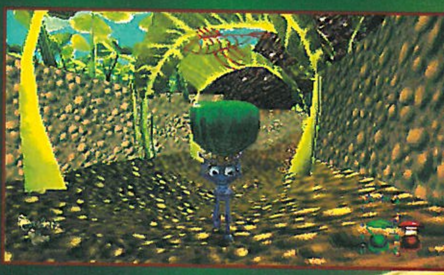
Distribuidor Sony CE
Desarrollador Disney Interactive

Fecha de salida Disponible
Tipo Plataformas-aventura

Cuando tus problemas son demasiado pequeños

bichos
una aventura en miniatura

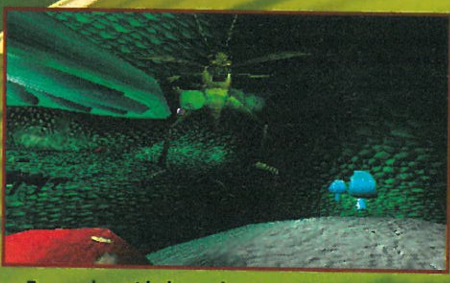

▲ Podremos saltar encima de las semillas consiguiendo que broten pequeñas plantas y setas que nos ayudarán a llegar a lugares inalcanzables.


▲ Si la semilla no está incrustada en el suelo podremos transportarla a otro lugar para salvar desniveles.

Seguramente que más de una vez habrás pensado que tus problemas son de un nivel casi trágico, pues bien, imagínate lo que debe ser tener un par de centímetros, estar rodeado de seres gigantes y no tener más comida con la que alimentar a quienes usurpan cuando pensabas que era tuyo... Pues bien, ahora con la ayuda de este juego basado en la película de Pixar y Disney "Bichos" podrás sentir y experimentar las verdaderas sensaciones de estar inmerso en un mundo en el que eres lo más pequeño, hasta una simple ramita es más grande que todo lo que has visto en tu vida. ¿Estás preparado?

Bichos nos introduce en la piel de una hormiga que acaba de meter en un embrollo a toda su colonia, ya que por un desliz tuyo se ha echado a perder toda la comida que tenían preparada para


▲ Harás el pino sobre la semilla cuando esta no se pueda arrancar.

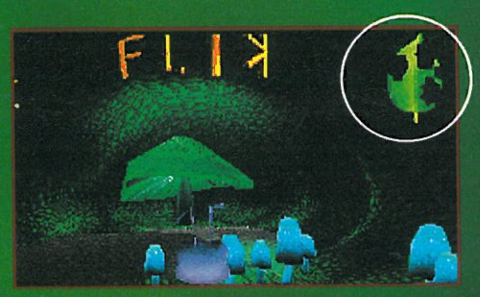

▲ Ten mucho cuidado con los cientos de enemigos que saltarán a tu paso, estos concretamente son de lo más chungo.

los saltamontes que vienen todos los años para llevarse el alimento que con tanto trabajo han recolectado las hormigas. Pues bien, ahora tendrás que vértelas con los saltamontes, los cuales no están de humor como para charlar. Por suerte tu valor y coraje te llevarán a buscar ayuda para liberar a tu pueblo, introduciéndote en los lugares más insospechados por los caminos más difíciles. Por suerte a pesar de tu minúsculo tamaño tu astucia es grande, ya que solo con esta podrás resolver los cientos de acertijos y enigmas que se te irán pasando por esta aventura gráfica.

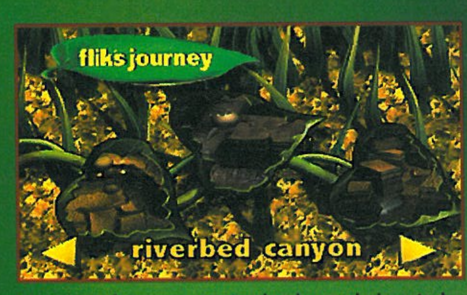
Manejarás a Flik, que debido a su tamaño no podrá acceder a todos los sitios, por esta razón tendrás que buscar semillas de colores las cuales al realizar un doble salto sobre ellas se convertirán en pequeñas plantas, setas u otras cosas. Para hacer esto tendrás que acercarte a una semilla y aplicarle alguno de los tintes especiales que tengas para elegir entre setas, plantas plataforma, etc. Con estas podrás crear diferentes tipos de elevaciones con las que llegar a zonas totalmente inalcanzables de otra forma. Así podrás usar dos semillas las cuales podrás convertir en una seta y una planta. De esta forma crearás "escaleras" con las que subir a rocas elevadas o llegar a objetos ocultos del juego.

Una de las mejores cosas del juego es el nivel de dificultad progresiva, ya que si lo deseamos podremos entrar en un nivel tutorial o de práctica en el que aprenderemos como funcionan todos los objetos especiales o que tipo de armas son las más efectivas. Sabremos para qué sirven las letras de FLIK que se encuentran en algunas zonas del juego y como usar, mover y trepar gracias a las semillas de colores. Sobretodo será útil para familiarizarnos con los controles. Te recomen-





▲ Esta hojita indicará la vida que nos queda, ten mucho cuidado por que si caes tendrás que empezar el nivel desde cero.



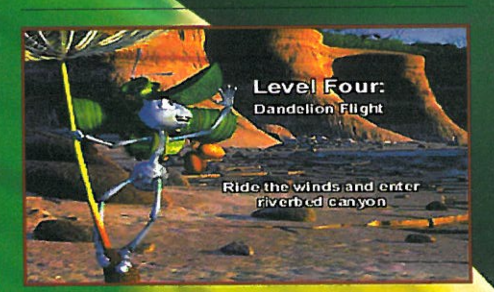
▲ Aunque hayamos terminado alguno de los niveles siempre podremos volver a ellos para encontrar todos los objetos secretos.



▲ Aquello que brilla es una especie de telescopio que te mostrará el camino a seguir.



▲ Así de contento estará Flik antes de que vengan los saltamontes.



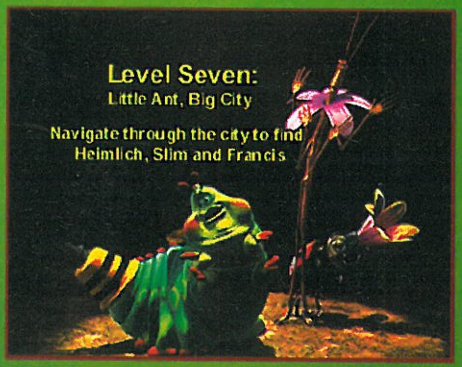
▲ Al igual que en la película veremos como Flik se lanza al vacío, aunque esta vez tendremos que ser nosotros quienes nos lancemos.



▲ Habrá zonas a las que no podrás acceder si no tienes suficientes cereales, sobre todo en el segundo nivel.



▲ Si encuentras las cuatro letras que forman tu nombre conseguirás una vida.



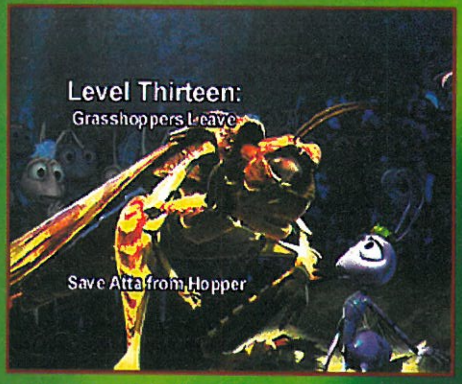
Adentrarnos en la ciudad no será cosa fácil, sobre todo teniendo en cuenta que no conocemos a nadie.



Podremos salvar la partida tras terminar cada nivel, con lo que siempre podremos continuar.



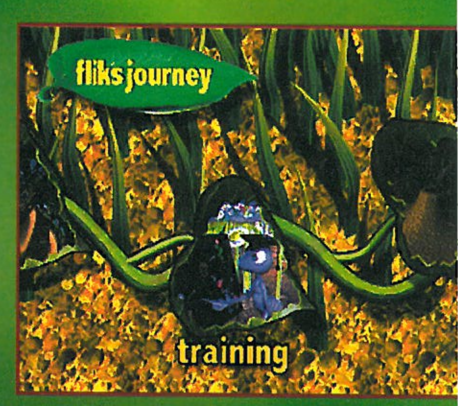
Cogiendo ese pequeño objeto conseguiremos mejorar nuestras semillas verdes.



Se acerca el final, ve preparándote para dar lo mejor de ti mismo.

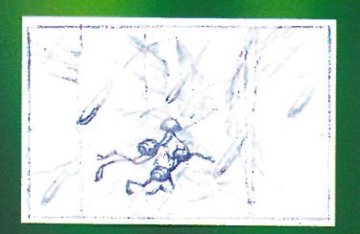


¡Oh no!, más semillas.

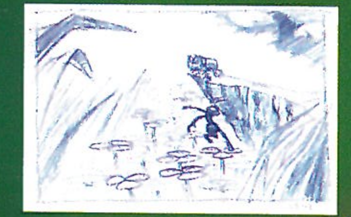


Antes de empezar a jugar te recomendamos que te des una vuelta por el modo entrenamiento.

ASÍ SE HIZO...











damos que practiques antes de meterte de lleno en la aventura.

Una vez dentro de Bichos lo que más impacta y llama la atención es la amplitud de los escenarios, en los que se puede ver todo lo que hay en el horizonte con completa claridad (excepto objetos especiales y enemigos). Pero lo más importante es como todos los escenarios están llenos de detalles "reales", de esta forma nos podremos encontrar aceitunas que se han caído de un árbol o un sin fin de elementos que le darán más realismo a la aventura.

Al igual que en Hércules el juego tiene un jefe final cada dos fases normales, de esta forma no tendremos que estar luchando contra enemigos grandes en cada fase y se nos hará la partida más amena. Pero lo más importante es que el juego ha pretendido centrarse más en la "aventura" que en el típico juego de plataformas ya que podremos interactuar con diferentes personajes que nos echarán una mano si lo necesitamos, todo esto en un fantástico mundo en 3D que nada tiene que envidiar al de otros juegos.

Pero esto no es todo, en el juego han cuidado al máximo el desarrollo para que nos deje tan impactados como la propia película, sobre todo por que se han incluido fragmentos de escasos segundos de la película original y un sin fin de relaciones en el progreso de los 15 niveles que tiene este título desarrollado por Disney para Sony.

Los puntos flojos del juego son el pésimo control de cámara, el cual te estará dando de patadas a lo largo de toda la aventura ya que en muchas ocasiones no te permitirá ver bien a tus enemigos o tener una buena visión de lo que tienes "encima".

Ve preparándote por que si te gustan los juegos de plataformas y aventura que no son estrictamente serios o difíciles (sobre todo si la película es de tu gusto) este será un juego que encajará en tu colección perfectamente, aunque está claro que este título está destinado a un público muy joven.

Tios salimos un rato bien en la PSM

Hombre tu sales un poco delgado

Ahora que estan despistados me zampo las bayas

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	8.5
MUSICA Y FX	8.5
CONTROL	6
INNOVACION	7
JUGABILIDAD	8.5

Interes

1ª HORA · 1º DIA · 1º FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1º MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

Los más pequeños alucinarán metiéndose en el personaje de Flik.

La dificultad es muy progresiva por lo que no llega a aburrir.

La cámara que sigue tus movimientos acabará mareandote, aparte que dificulta el control de tu personaje.

PUNTUACIÓN FINAL: 



Los clásicos nunca mueren

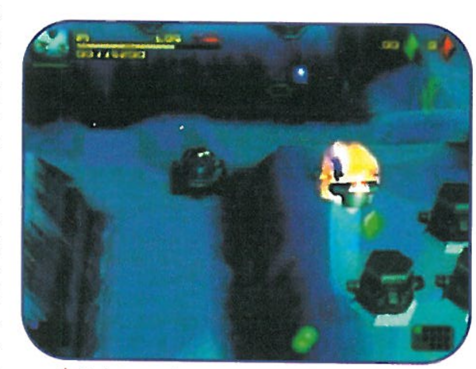
Ultimamente está de moda recrear toda la acción de los juegos que nos metieron de lleno a los mata-mata, sobretodo por que mucha gente añora este género tan olvidado. Por esta razón Psygnosis ha puesto todo el empeño en la realización de éste clásico de navecitas con el que han conseguido crear un perfecto balance entre acción y diversión.

Pero antes de entrar en detalles deberías saber de que trata la historia... El planeta está siendo atacado por una malévola y cruel persona que intenta dominar a los indefensos ciudadanos con sus tropas de la muerte. Por esta razón, tu, un miembro del Retro Force has sido llamado para acabar con la impunidad de aquellos que intentan apoderarse de tu planeta y segar las vidas de tus compañeros.

La primera misión del juego nos deja clara la estructura general del mismo.

Empezamos montados en nuestra nave (diferente según cada personaje) con la que tendremos la importante misión de limpiar la ciudad de enemigos, pero algo sucede, un portal se ha abierto y se divisa la base enemiga, esa será tu mejor oportunidad. En un ataque suicida te abalanzarás contra todas las tropas en una heróica muestra de valentía. Pero no te preocupes, aquí lo bueno no es el patriotismo, lo interesante es que tendrás el camino libre para eliminar, destrozar y aniquilar a todo bicho viviente que se atreva a ponerse en tu camino. Para esta suculenta aventura contarás con seis armas diferentes con las que explotar y electrocutar a tus atrevidos enemigos.

Gráficamente el juego no tiene nada que envidiar a los demás del género, sobretodo por sus elaborados y "limpios" escenarios. De esta forma no veremos una maraña de objetos y construcciones que se apiñan de forma inútil. Podremos destruir todo lo que se ponga a nuestro paso, desde los enemigos hasta el escenario (al igual que en el desconocido y fantástico Einhander de Square). Probablemente el diseño de los enemigos tendría que haber



▲ **Podremos elevar nuestra nave para esquivar edificios o disparos enemigos, aunque estaremos totalmente indefensos mientras lo hacemos.**



▲ Todo se dicidirá en unas décimas de segundo, si no sabes controlar tu nave estás perdido. ¿Os suena el diseño de las naves enemigas?...



▲ No te preocupes si te golpean no caerás, para eso está el campo de protección que rodeará tu nave, pero no te confíes o morderás el polvo.

sido más elaborado, siendo este tipo de detalles los que dejan claro que no se trata de un juego desarrollado en Japón, en donde en general el detalle suele ser lo más importante (más incluso que la propia historia).

Uno de los elementos que le añade más vida a este título es la posibilidad de cambiar entre tres armas diferentes y otros tres tipos de cargas explosivas, ya que tendremos que estar eligiendo constantemente el tipo de arma con el que mejor eliminar a todas las tropas que se pongan a nuestro paso.

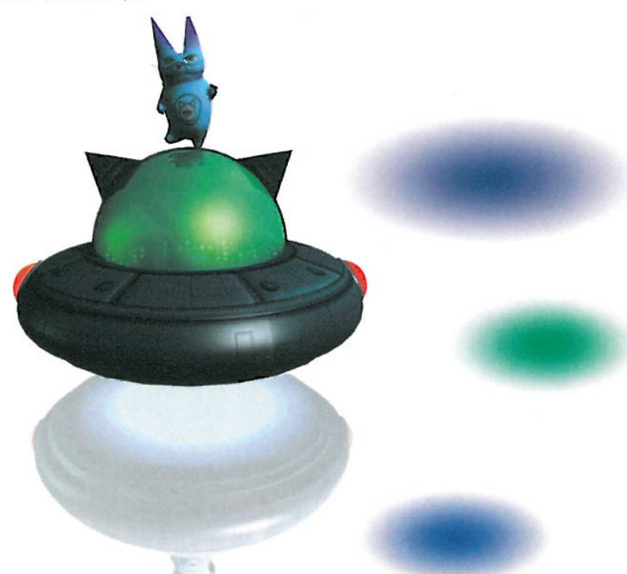


Por suerte el juego no consiste en un mero scroll vertical ya que con el L1 y L2 podremos cambiar nuestra posición elevándonos para esquivar los edificios o accidentes naturales, o descendiendo para evitar los ataques enemigos; aunque al final puede resultar inútil, queda bastante bonito.

Los efectos de las armas no son nada del otro mundo, simplemente son aceptables (si se tiene en cuenta todo lo que ha salido hasta la fecha en este tipo de juegos), lo bueno es la calidad de la banda sonora y el efecto Dolby Surround, el cual si tienes un equipo preparado para interpretarlo te dejará pegado a la silla.

El control resulta bastante brusco si se realiza con el stick analógico del Dual Shock, siendo prácticamente imposible tener un control preciso de los movimientos, aunque puede resultar útil un movimiento realizado con el analógico si lo que pretendemos es movernos para esquivar algún tipo de ataque rápido de nuestros enemigos (generalmente esto sólo sucede con algunos enemigos finales).

Por lo demás no hay mucho que decir, excepto que la calidad de los videos es muy buena y que el estilo Manga (para haber sido desarrollado en un continente como el Europeo y no en el réino de los juegos) está bastante bien conseguido en la mayoría de sus aspectos generales.





PUNTUACIÓN FINAL: 7,4

1 a 2 jugadores

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Radical Entertaimen

Fecha de salida Abril
Tipo Estrategia/ Beat'em up



Un extraño juego de acción basado en puzzles

Es una realidad que mucha gente es aficionada a los juegos de puzzles o de lucha, juegos como Bomberman o el nuevo Poy Poy 2 son una muestra de ello. Bloodlines apuesta por una línea mucho más agresiva, aunque en profundidad el juego no es más que una mera resolución de puzzles en un tiempo determinado.

Básicamente el juego es fácil de entender (cuando has estado un par de minutos exprimiéndote el cerebro o si has ido directamente al menú de Tutorial), hay que ser el primero en acceder a alguna de las zonas verdes para adquirir "el control"; a continuación tendremos que movernos por las demás zonas de color verde (o de color de nuestro enemigo) para activarlas. Una vez todas las zonas están encendidas habremos ganado el round.

Pero no es tan sencillo, encontraremos obstáculos como fuego o agua que entorpecerán nuestra labor, precipicios en los que con solo con un salto justo llegaremos, y muchos más que iremos descubriendo. Pero sobretodo habrá que escapar de nuestro contrincante antes que nos alcance y nos quite el poder (en ese momento podrá ser él quien controle las zonas verdes y gane el juego). Si perdemos el control solo tendremos una solución, patearlo y agarrarlo hasta que se lo quitemos, ya que si no sería el quien ganase, y no deseamos eso.



Los conos de energía verdes y azules indican que esas bases están en poder de los jugadores con esos colores.

Los mapas son siempre de la misma forma cuadriculada y en ellos te encontrarás con un sin fin de trampas a superar con el máximo cuidado, de la misma manera, las plataformas móviles te harán espabilarte un poco, menos mal que cuentas con herramientas como los impulsadores (que nos lanzarán por los aires para que podamos alcanzar las zonas verdes de control) y otros objetos sin olvidar las diversas armas que harán la partida "entretenida". Prepárate ya que a lo largo del camino te encontrarás además con minas, muñecos falsos (para que las armas de nuestro enemigo no nos alcancen) y demás objetos útiles.

Gráficamente el juego está en el punto justo para no ser malo y poder mantener una buena



En el modo por equipos podremos poner en la parrilla ahsta cuatro jugadores que harán lo imposible por patear tu trasero antes de que alcances los conos de poder. ¡Vas listo amigo!



Hay escenarios realmente complejos en los que te volverás loco para poder quitarte de encima a los enemigos.



El ganador se reirá de todos sus débiles competidores en correcto castellano, aunque es una pena que tengan acento mexicano.



Eas explosiones son ley de vida en este título, lo que te llamará la atención es la facilidad con la que te golpearán antes de que puedas decir nada.

velocidad. Lo molesto puede ser el movimiento de cámara que hará zooms muy rápidos y poco útiles para saber que zonas hay que iluminar o que armas podemos conseguir en las zonas cercanas. Los efectos de los personajes están bastante bien conseguidos y realmente la primera vez pueden impresionar a los que no han visto juegos como Final Fantasy o Colony Wars.

El manejo es francamente flojo, no hay control analógico y hace un tímido uso del Dual Shock. Te dejarás los dedos intentando que el personaje se mueva más rápido o que llegue a las plataformas que parecen inalcanzables, todo esto mientras nuestro enemigo nos persigue.

El juego ha sido doblado al castellano con muchas faltas de traducción que se aprecian rápidamente, aunque el detalle más importante es que los mensajes están faltos de gracia. Deberían haber dejado las voces en inglés y solo traducir los textos (o haber realizado un mejor doblaje).

Está claro que no es un gran juego, aunque puede entretener bastante si eres un amante de los juegos de acción y puzzles, sobretodo si tienes un buen amigo con el que compartir las luchas, pero no esperes nada del otro mundo, es simplemente "entretenido".



Uno de los puntos fuertes son la gran variedad de los niveles, para cada uno de ellos tendras que desarrollar una estratégia en específico.

Es una pena que el juego no sea tan espectacular como el vídeo de presentación, si huviera sido así ten por seguro que se colocaria en el primero de las listas de todo el mundo.



ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	6
MUSICA Y FX	7
CONTROL	4
INNOVACION	8
JUGABILIDAD	5

Interes: 1ª HORA, 1º DIA, 1ª SEMANA, 2ª SEMANA, 1º MES, 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

La idea es muy original e innovadora. En cada uno de los mundos tendrás que buscar los caminos más rápidos para asegurar la victoria.

El sistema de control es muy lento. Si no tienes un amigo con el que jugar es posible que termine aburriéndote.

PUNTUACIÓN FINAL: 6



El salón del automóvil versión NAMCO

Los equipos y sus managers



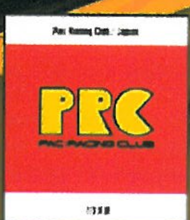





Este es Enki Gilbert manager del RTS un equipo acostumbrado a tener pilotos agresivos en sus filas. Hombre de carácter fuerte y muy exigente, ya sabes lo que te espera.



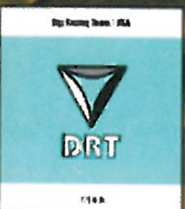


Yazaki es el manager del PRC un tipo duro y muy vacilón, su misión es llevar a lo más alto un equipo con poca reputación. Sus comentarios te sacarán de quicio más de una vez.

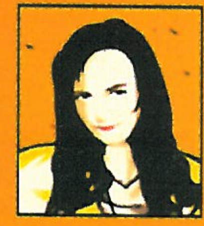


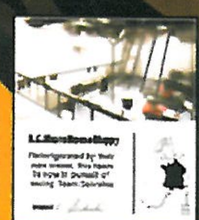


Robert Chrisman manager del DRT equipo acostumbrado a ganar. Quizás sea el más pijo de los cuatro pero también es el que pondra a tu disposición los mejores medios, no le defraudes.

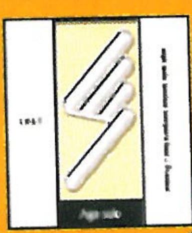







Esta chica tan coqueta es Sophie Chevalier, no sabe mucho de coches pero si de darte ánimos para triunfar. Algo feminista, se apuesta su pelo si ganas la final, ya sabes lo que tienes que hacer.

Los constructores

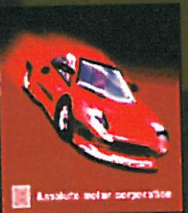








Age Solo, constructor francés cuyos coches se caracterizan por ser los más aerodinámicos y los que más se agarran al asfalto. Ojo a su peculiar estilo de conducción.

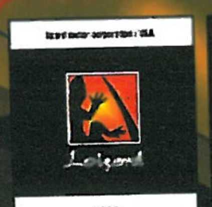
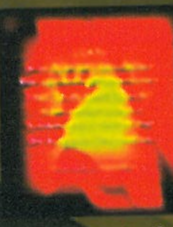
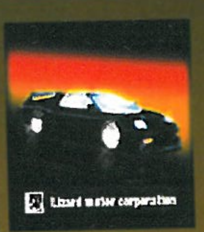






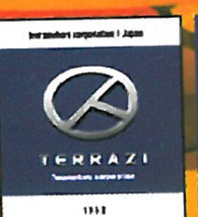

Assoluto son los coches de "diseño" por excelencia que para eso son italianos. Su manejo al principio te resultará extraño por su tendencia al derrape. Cuando les cojas el truco vas a alucinar.

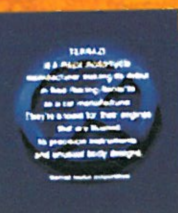









Los Lizard son muy similares en su estilo de pilotaje a los Assoluto aunque más a la americana, esto quiere decir que basan su potencia en mucha aceleración pero poca velocidad punta. Verás como se cruzan en las curvas.











Los japoneses Terrazi quizás sean los más equilibrados del juego. Buen agarre, buena velocidad punta y buena aceleración; una buena opción para empezar.

Coches especiales

Aqui tienes algunos de los pepinos especiales que puedes conseguir si logras batirles en el modo "extratrial". Todos superan los 300 Km/h., aunque su manejo puede costarte aprenderlo algún tiempo.



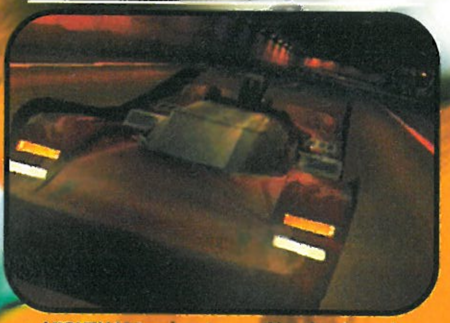
▲ VULCANO el hovercraft, no notarás los baches ya que vas flotando.



▲ UTOPIA el coche cohete, prácticamente imposible meterlo en curvas.



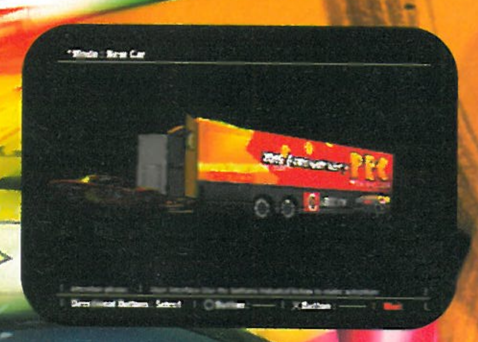
▲ ECUREUIL prototipo basado en los ancestrales coches-huevo. De 0 a 300 en 3 segundos!.



▲ NIGHTMARE, el más equilibrado de todos. Parece sacado de las 24 horas de Le Mans.



▲ En el modo dos jugadores podrás demostrar a tus colegas lo que has aprendido.



▲ Siempre que aparezca este camión sonreirás de satisfacción ya que será el premio a tus esfuerzos.



▲ Los diseñadores de los coches se han estrujado el cerebro. Y si no mira ese triciclo.





A la hora de elegir coches para entrenar podrás optar entre los de serie y los de carreras. En los primeros además tendrás la opción de decorarlos a tu gusto dentro de la sección "sticker edit", pon a prueba tu imaginación.

Ya está aquí el juego que todos los fans de la serie Ridge Racer estábamos esperando y esta vez viene con mas argumentos que nunca para alzarse como uno de los reyes de los juegos de carreras. Compararlo con Gran Turismo sería un error ya que son dos conceptos de juego completamente diferentes. GT es un simulador de conducción de lo mas real que existe, configuración de coches, piezas, preparaciones, mejoras, etc... que os voy a contar que ya no sepáis de este juego. Sin embargo en R4 el concepto es diferente, aquí no hay que preparar coches ni nada de eso, limítate a correr y ganar carreras para ir consiguiendo cada vez coches mejores, es un estilo mucho mas parecido al de las recreativas. El planteamiento del juego es sencillo aunque muy atractivo. Eres un piloto que va a fichar por uno de los cuatro equipos disponibles: el MMM (Micro Mouse Mappy) francés para carreras en nivel fácil, el PRC (Pac Racing Club) japonés, nivel normal, el RTS (Racing Team Solvalou) italiano, nivel difícil y el DRT (Dig Racing Team) americano para carreras en nivel experto. Una vez elijas equipo aparecerá el manager del que hayas elegido y te dará la charla sobre los objetivos del equipo (ganar, claro) y tal y tal, y tendrás entonces que elegir la marca de coche con la que quieres competir. Dispones también de cuatro, cada una con sus características de conducción: la italiana Assoluto o la americana Lizard cuyos coches se conducen con un estilo Drift (esto quiere decir que tienden a derrapar) y la japonesa Terrazi o la francesa Age Solo con coches cuya conducción es estilo Grip (o sea que se agarran mas al asfalto). Te recomendamos que practiques antes en el modo Time Trial para adaptarte al estilo de cada uno de los coches, no quiere decir que porque un coche estilo drift derrape mas en las curvas que uno grip vaya a ser peor que el otro o viceversa, cuando juegues sabrás a lo que nos referimos.

Una vez hayas decidido el equipo y la marca de coche con la que vas a participar, selecciona el modo Grand Prix y comenzarás el campeonato Real Racing Roots 99. Este se compone de ocho carreras divididas de la siguiente forma: primero dos carreras en las que tienes que quedar clasificado como mínimo entre los tres primeros para poder acceder a las dos siguientes en las que tendrás que acabar primero o segundo y así acceder a las finales. En estas solo vale la victoria y son cuatro pruebas, así que si fallas en la tercera tendrás que volver a correr las finales enteras ya que solo puedes guardar tus progresos en la memory card cada vez que finalizas una serie. A medida que vas avanzando en las series, tu manager además de felicitarte por tus progresos te entregará un nuevo coche más potente, pero cuidado, por que si quedas segundo este será peor que si has finalizado en primera posición.

Todo esto hace que el juego sea de lo mas enganchante ya que querrás superarte a ti mismo en cada carrera para conseguir los mejores coches. Una vez hayas ganado la final recibirás el correspondiente trofeo que te acredita como vencedor del campeonato y después de algunas escenas de vídeo volverás al menú principal, solo que ahora contarás con una nueva opción llamada Extra Trial. Aquí tendrás que correr contra un solo coche que como podrás comprobar no se parece en nada al resto. Elige tu mejor coche y ¡a por él! ya que si consigues ganarle en una carrera a dos vueltas será tuyo (y estos coches son unos auténticos "pepinos").

Mas o menos esta es la mecánica del juego, aunque cuentas con otras opciones tan interesantes como la de crear tus propios diseños de anagramas para decorar los coches. Si escoges esta opción entrarás en un nuevo menú que no es ni más ni menos que una paleta gráfica donde poner a prueba tus dotes como artista del diseño.

Si leíste nuestra preview del mes pasado sabrás que el juego cuenta con ocho pistas que también se pueden correr en modo espejo, más de 300 coches que podrás conseguir según tus victorias y un controlador diseñado especialmente para este juego llamado Jogcon (el de la rueda en medio del pad) que en un principio se iba a vender conjuntamente en un pack. A la fecha de cierre de este número Sony no nos ha confirmado esto, aunque es muy probable que más adelante se ponga este a la venta independientemente del juego, no obstante será compatible con nuestro querido Dual Shock en sus dos funciones, analógica y vibratoria

Es muy importante destacar que todos los coches que aparecen en R4 son ficticios y han sido todos diseñados por los programadores exclusivamente para este juego. Es alucinante la pinta que tienen todos, ya que bien podrían pasar por deportivos reales (bueno algunos de los especiales no) de los que cuestan muchos millones, como Ferraris, Porsches, etc...

El aspecto gráfico del juego es de auténtico lujo, con unos efectos de luz que te dejarán con la boca abierta, el sonido es brutal, la banda sonora es de lo mejor que hemos oído en un videojuego, con una música dance que se te quedará grabada en las neuronas y que no pararás de tararear cuando no estés jugando y la intro si que es la pasada mayor del reino, querrás verla una y otra vez hasta que te la aprendas de memoria. Reiko, la protagonista romperá tu corazoncito en cuanto la eches el ojo, como se mueve, como anda, como se le rompe el tacón del zapato.... ¡Ay!¡Ay!¡Ay!. Bueno que nos vamos a poner tontos y tampoco es plan, lo mejor que puedes hacer es echarle un vistazo al storyboard de la intro que te hemos preparado en estas mismas páginas.

Resumiendo, que estamos ante uno de esos juegos que salen muy de vez en cuando y que escriben la historia de los éxitos de nuestra gris, ¡Un juegazo!

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	10
MUSICA Y FX	10
CONTROL	8.5
INNOVACION	8.5
JUGABILIDAD	10

Interes

1º. HORA · 1º. DIA · 1º. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

No querrás soltar el juego hasta que consigas todos los coches.

La música es de esas que te tiras tarareando todo el día. ¡Genial!

Echamos de menos la opción de mirar hacia atrás, tanto en el juego como en las repeticiónes. El control se puede mejorar bastante.

PUNTUACIÓN FINAL: 9,4



EL GUERRERO SIN CORAZON



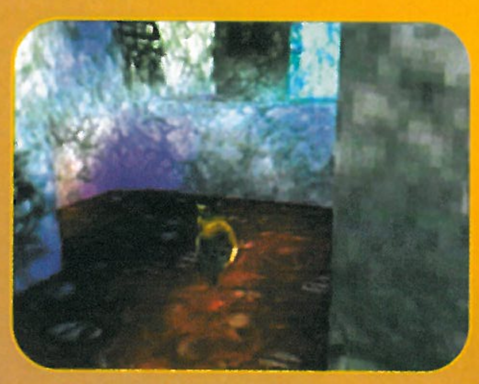
Eres un humano al que un poderoso hechicero Voodoo le ha robado el corazón para deleite personal, y por si fuera poco ha hecho prisionera a tu amada Kesho,ésto no puede quedar así. Tu misión no será fácil, muchos enemigos y peligros te acecharán en el mundo de Akuji, un extraño lugar lleno de seres de ultramundo que no dudarán ni un segundo en matarte. A cada paso que des más enemigos y armas irán apareciendo en tu aventura, pero está claro que nada podrá evitar que realices tu objetivo principal. La venganza...

Poco recomendado para la gente con problemas de corazón por su sangrienta trama y vídeo de introducción (vamos que mejor que los pequeños se queden con su Spyro antes que con este juego). Akuji nos transporta a un mundo en el que los grandes precipicios y puzzles no nos dejarán respirar ni un momento. Pero tranquilos por que todo viene en pequeñas dosis. Por ejemplo, la primera fase del juego nos mostrará como resolver cualquiera de los enigmas. De ésta manera aprenderas como y donde encontrar los objetos especiales o como hacer que las puertas de acceso a los subniveles se abran, todo gracias a unos grandes objetos que al tocarlos revelan la información necesaria para cada subzona.

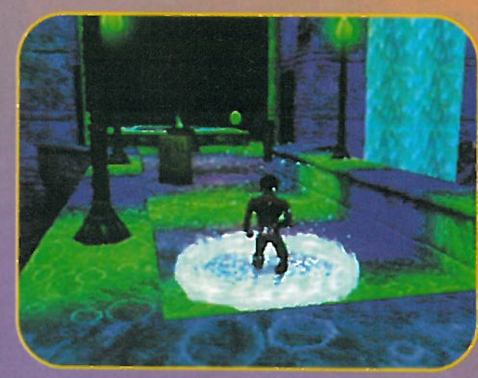
El nivel de dificultad muchas veces viene dado por la cantidad de enemigos ya que éstos aparecerán en los lugares más inesperados (así siempre estarás alerta y no te dormirás en los laureles), aunque tras un par de niveles la dificultad aumentará gracias a la aparición de nuevos enemigos que solo podrás eliminar si averiguas sus puntos débiles. La verdadera dificul-



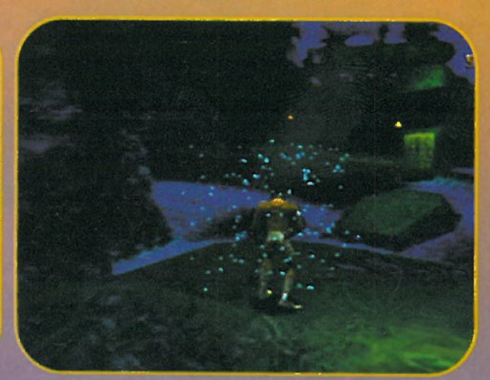
▲Los efectos de partículas, más en concreto los de sangre son absolutamente increibles. Se manchará el suelo consiguiendo un efecto muy realista.



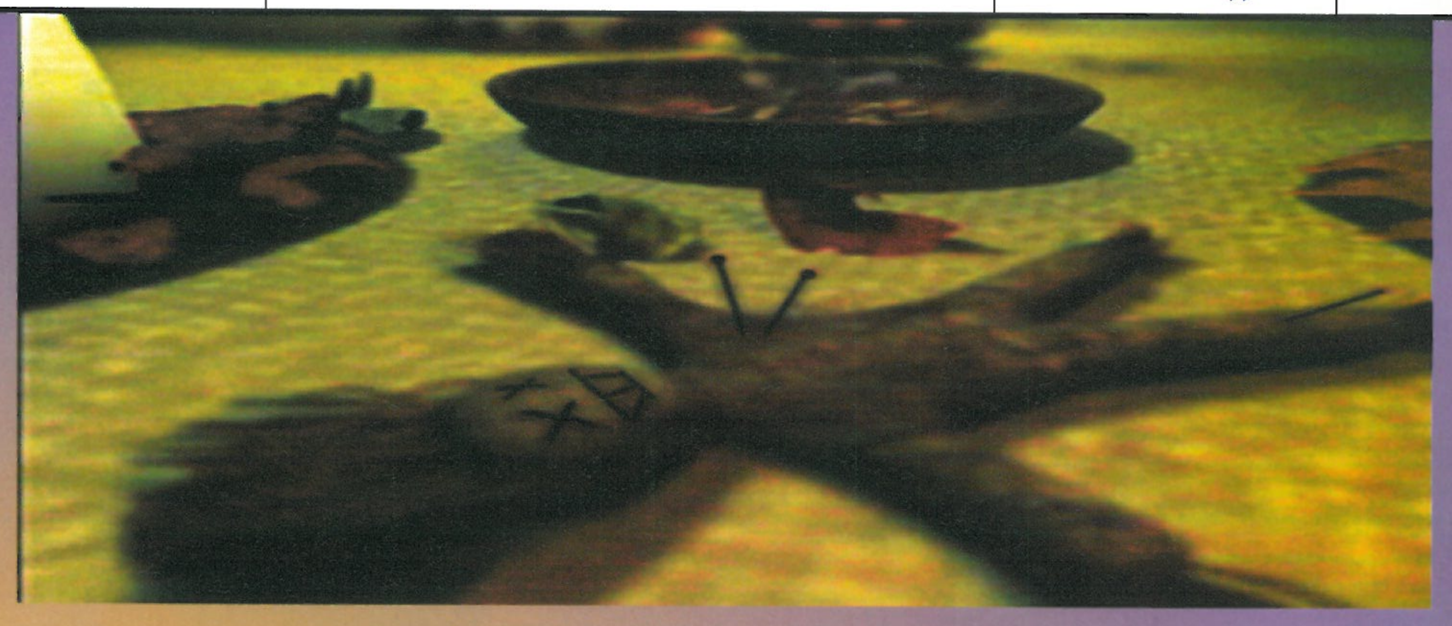
▲Te recomendamos muy sinceramente que no te preguntes de qué está hecha ésta pequeña piscina de colores.

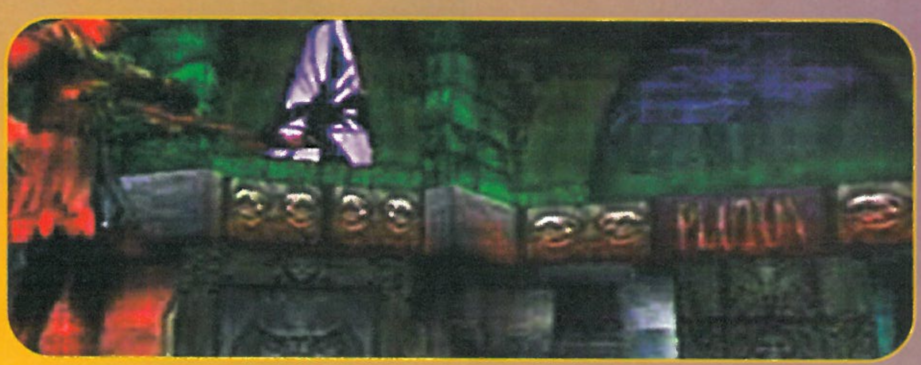


▲Esas manchas circulares son el goteo de la lluvia, deberíais ver lo bonito que queda el efecto en movimiento.

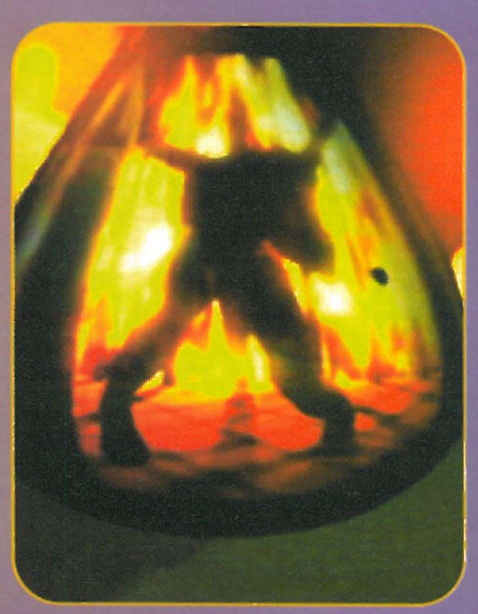


▲La aventura comienza, a nuestra derecha está el primer cuadro de ayuda y delante nuestros enemigos.





▲ El hechicero voodoo ha secuestrado a nuestra amada Kesho. Para salvarla tendremos que hacer todo lo que nos pida.



▶ Tu alma ha sido prisionera y sólo con tu coraje escaparás de las manos del viejo hechicero. Ten por seguro que no será tarea fácil.

tad radicará en evitar quedar atrapado por ataques sorpresa, si es así no habrá ni dios que pueda salvar tu trasero... excepto si tienes una buena reserva de hechizos.

Las magias añaden un aspecto estratégico en algunos momentos ya que no podrás hacer uso de ellos de forma indiscriminada y habrá que guardarlos para los momentos más comprometidos, aunque está claro que es muy difícil aguantarse cuando tienes el máximo de bolas de fuego y se te aproximan unos cuantos diablos confiados... QUE ARDAN EN EL INFIERNO, uh... esto es el infierno...

Gráficamente el juego se sitúa a la par con lo que hemos podido ver del próximo Legacy of Kain: Soul Reaver, pero con una ambientación más oscura y tétrica que nos introduce de lleno a un mundo en el que reina la sangre y el dolor.

En definitiva, no tiene nada que envidiar a ningún juego de hoy en día ya que su gran colorido y efectos (chapoteo del agua y demás movimientos de partículas) hacen de Akuji un título más que recomendable.

Por lo demás un guión muy típico (bueno busca a malo para darle una gran paliza por haberle hecho pupa), ambientación muy bien conseguida y un desarrollo que solo te llevará al aburrimiento si no dispones de una tarjeta de memoria (pardillo) o si eres de los que les gusta hacer los niveles sin perder ni una vida...





PUNTUACIÓN FINAL:



KENSEI Sacred Fist

Un buen intento



Konami últimamente ha apostado fuerte por sacar títulos con los que ampliar su catálogo de géneros disponibles. De esta forma nos encontramos este tipo que parece un cóctel de todos los grandes juegos de lucha aparecidos hasta la fecha.

Gráficamente es bastante bueno, los personajes están muy bien realizados, exceptuando a los enemigos finales que tienen un aspecto bastante pobre. Pero la verdadera calidad gráfica no solo se consigue con bonitos personajes, se necesita un movimiento fluido y suave para poder decir que gráficamente está bien conseguido, siendo justamente en este aspecto donde el juego falla. Los movimientos son lentos y responden muy mal a la acción de los botones, no terminan de hacer lo que queremos y son "secos", ya que no se pueden hacer combinaciones fluidas de golpes como en Tekken 3. Pero lo peor es que los combos solo se pueden conseguir usando los golpes ya definidos o aprovechando que nuestro contrincante está en el aire o en el suelo.

Otro aspecto negativo es la falta de vídeos o historia final al terminar el juego con alguno de los personajes, Kensei simplemente se limita a enseñarnos los créditos y una serie de movimientos finales de nuestro personaje, muy al estilo de Virtua Fighter.

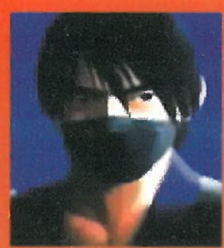
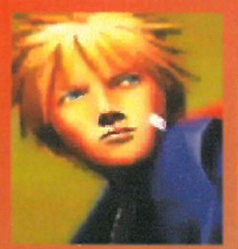
El sonido es uno de los aspectos que se salvan, debido principalmente a los gritos que lanzan los personajes al realizar las llaves o combos "prefabricados". Sólo eso consigue levantar este juego tan aburrido.

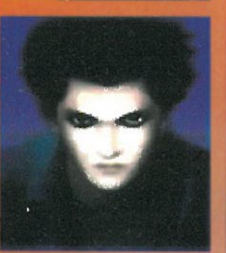
Definitivamente este es un título que hace un par de años hubiese arrasado en todos los sentidos, pero que no tiene nada que hacer existiendo juegos tan buenos como Tekken 3 o Dead or Alive. Lo bueno es que esta experiencia seguro que ha sido positiva para Konami y si en un futuro se deciden a hacer una segunda parte probablemente eliminen todos los fallos de control y movimiento de los personajes.

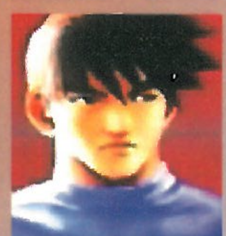
◄ La diversidad de movimientos se ve seriamente empobrecida por la poca fluidez de los mismos.



A pesar de la sorprendete calidad gráfica del vídeo de presentación, el juego no es nada del otro mundo. ▲

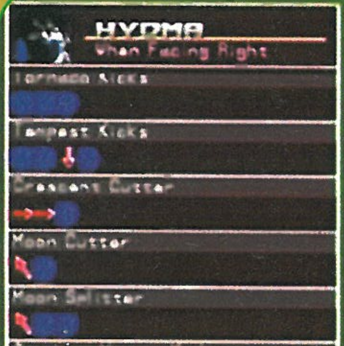




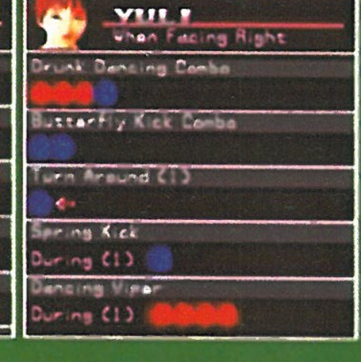



Al principio dispondremos de 9 luchadores a los que se les irán añadiendo otros tantos ocultos. Cada vez que termines el juego con un personaje aparecerá uno nuevo.

▼ Al igual que en Tekken podremos ver una lista completa de combos con los que evitaremos volvernos locos buscando nuevos golpes.



ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota
GRAFICOS	8
MUSICA Y FX	6
CONTROL	4
INNOVACION	3
JUGABILIDAD	4,5

Interes: 1ª. HORA · 1º. DIA · 1ª. SEMANA · 2ª. SEMANA · 1º. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Para ser el primer juego de lucha de Konami el diseño gráfico de los personajes está muy bien logrado.

▼ Movimientos bruscos, escasa jugabilidad, pésimo diseño de los escenarios y una falta total de historia.

PUNTUACIÓN FINAL:



RUNNING wild

CARRERAS A GOLPE DE CALCETIN

Ultimamente están apareciendo muchos juegos de carreras con licencias de coches como BMW o Porsche. Saltándose esta norma Sony ha creado uno de los primeros juegos que pasan de potentes coches con motores de varios centenares de caballos, en Running Wild los caballos se han sustituido por cebras, gatas y otros animalillos del planeta azul, aquí tendrás que llegar el primero a la meta con la única ayuda de tus patas.

Disponemos de curiosos personajes a elegir tales como una cebra punky, un toro o una cabra montañesa con muy mala uva, cada uno con sus características "reales", la gata será rápida y ágil, aunque débil o el elefante que es muy fuerte, pero lento...

Gráficamente, el juego no es ninguna maravilla, tiene algunos fallos, por ejemplo en el transcurso de los túneles más de una vez verás como las paredes se hacen transparentes. Ya que hablamos de los túneles, hay que mencionar que el diseño de éstos es bastante curioso, tendrás zonas heladas en las que deslizarte y muchos ítems con los que obtendrás poderes especiales como más fuerza, rapidez o armas.

El control es bastante bueno si a la vez que usas los controles de dirección te ayudas con L1 y R1 para tomar mejor las curvas (como en Wipeout), si solo usas el freno y las fechas de dirección te la pegarás a cada instante y no llegarás el primero nunca.

Para pasar un buen rato lo mejor es tener algún amiguete con el que te puedas echar unas risas, nada mejor que pillar la cabra y dar de cornadas a tus colegas.

Con este título Sony consigue atender la demanda de gente que busca juegos en los que no sea necesario ser un lince de los videojuegos o complicarse la vida ejecutando retorcidos combos, aquí lo importante es no comerse el coco y pasar horas y horas de diversión, o sea que prepárate a llamar a tus amigos por que admite hasta cuatro jugadores a la vez con el multi-tap.

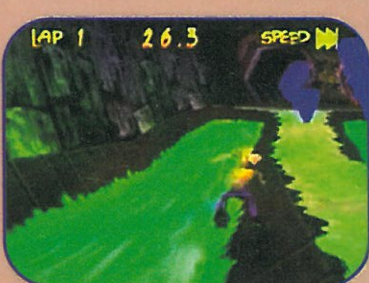
Con este juego disfrutarás sin complicaciones con muchos secretos nuevos en cada fase, seis pistas a lo loco y la comodidad de saber que sólo tendrás que enchufar la consola y...la jugaar!

Las características más importantes de este juego son:

Muy fácil de jugar.
Acción y diversión a raudales.
Rápido desarrollo.
Muchísima velocidad.
Diferentes personajes, con características, etc.

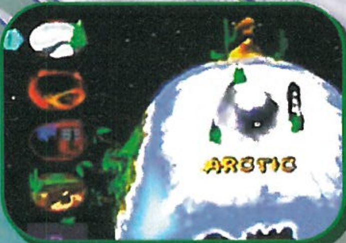






▲ La sensación de velocidad es increible. No te cortes y prepárate para correr a todo calcetín por los terrenos más extraños, como la jungla, el desierto o el polo norte. Ten en cuenta que dispondrás de ítems que te darán más velocidad, fuerza, etc. ¿Estás preparado?

▲ Si no tienes cuidado con los giros te chocarás, prueba usando el L1 y R2 para girar rápidamente.



▲ Cuatro mundos diferentes y dos más bloqueados. Y muchos secretos por descubrir.



▲ Seis personajes diferentes con características diferentes, todas de acuerdo con las facultades de cada animal.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	6
MUSICA Y FX	6
CONTROL	5
INNOVACION	9
JUGABILIDAD	6

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DIA · 1ª. SEMANA · 2ª. SEMANA · 1ª. MES · 2ª. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El juego más original que hemos visto en mucho tiempo.

▼ Dificil control y varios fallos gráficos, algunos polígonos del fondo se transparentan y demás.

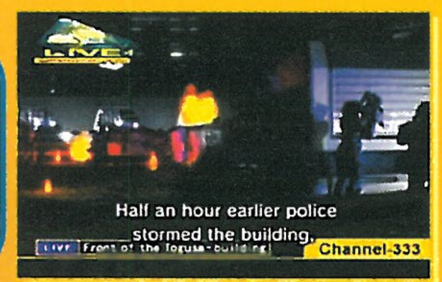
PUNTUACIÓN FINAL: 6,4

1 jugador | 1x CD

Distribuidor Infogrames
Desarrollador Sunsoft

Fecha de salida Disponible
Tipo Aventura / Acción

HARDEDGE



◄ La introducción es espectacular. Si no fuese por que los diseños humanos no parecen reales sería como ver la TV. Todo un espectáculo.

Año 2046, el canal 333 está retransmitiendo un suceso increíble, una banda de terroristas se ha hecho fuerte en el edificio Togusa y retienen a un importante científico en algún lugar del edificio... Pero la ciudad no está indefensa, la policía ha enviado un pequeño grupo de rescate a través de los túneles del edificio, por desgracia las comunicaciones han sido cortadas por un dispositivo de interferencia y por si fuera poco han caído tres de los cuatro grupos de asalto. Ahora solo quedan los agentes Michelle y Alex, por suerte, dos de los mejores policías del cuerpo. La aventura comienza.

Está claro que tu misión será averiguar los planes de los terroristas con tu mejor arma, el ingenio. En un primer momento nuestro objetivo prioritario será el buscar una vía de acceso a la planta 26, aunque es evidente que no será tarea fácil (¿si no dónde estaría la gracia?). Los ascensores han sido desconectados, ¡¿entonces cómo subo?!, muy fácil, por las escaleras. Pero tranquilo no vayas tan rápido, las puertas de seguridad han sido reajustadas con nuevos códigos de seguridad y solo podrás abrirlas con tu astucia (y con la ayuda de pantallas del control y puestos de vigilancia).



◄ El edificio Togusa ha sido tomado por una banda no identificada de terroristas. Tu misión será desbaratar sus planes.

▲ Como podeis ver no se ha escatimado a la hora de añadir "bonitos" efectos, se nota que está de moda.



▼ El estilo Anime está realmente conseguido, como se puede observar en el video de presentación y en las demas escenas del juego.

▲ No intentéis dar la vuelta a la revista, la imagen es así. El protagonista es capaz de disparar dando un salto hacia atras, es más chulo que nadie.

Un aspecto interesante es que recuerda mucho a Resident Evil, aunque se le ha añadido un toque "arcade", por lo que los personajes (de clara inspiración Manga) ejecutarán movimientos especiales con los que usar sus armas de forma distinta al típico "apunta, dispara y mata"; por ejemplo, podrás saltar hacia atrás mientras descargas toda tu munición sobre los terroristas (vamos que no te lo crees ni tú que alguien pueda hacer eso, aunque queda muy bonito). De esta forma no nos aburriremos con las típicas sesiones de "mata-mata", aunque para ser sinceros el juego tiene un gran balance entre los momentos de acción y puzzle por lo que es muy facil que te enganches desde un principio.

Hay dos aspectos que reducen considerablemente la calidad del juego, el primero es el control, que a pesar de ser analógico (con la palanca izquierda controlas al personaje desde su punto de vista y con la derecha lo manejas desde tu punto de vista) no consigue imprimir suficiente rapidez a los giros o a los movimientos mientras disparas a tus enemigos, aunque claro está que los movimientos especiales subsanan bastante este fallo. El segundo problema del juego es la música, no por que sea mala (que lo es) si no por que termina resultando demasiado repetitiva para el tipo de juego que ha sido ideada (jugad dos o tres horas y sabréis a que nos referimos). Lo mejor que podéis hacer a este respecto es desactivar la música y poner un CD de vuestro grupo favorito en la cadena musical o radiocassete)

Está claro que Hard Edge enganchará a la primera de cambio a todo amante de los juegos tipo "Resident Evil" que buscan escenarios menos terroríficos en los que desenvolverse.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	8
MÚSICA Y FX	4
CONTROL	6
INNOVACIÓN	6
JUGABILIDAD	8

Interes: 1ª HORA · 1er DÍA · 1ª SEMANA · 2ª SEMANA · 1er MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Te meteras de lleno en la aventura. Al igual que una película te mantendrá en tensión y suspense en todo momento.

▼ Musica demasiado repetitiva que te hará desactivarla. Extraño y lento sistema de control.

PUNTUACIÓN FINAL: 6,4



Los chinos también juegan 'al domino

Los puzzles chinos nunca han faltado en ninguna plataforma, por esta razón Infogrames está a punto de lanzar Shangai True Valor para PlayStation, un título que incluye toda la diversión de uno de los juegos favoritos de los chinos.

Este va a ser un juego ideal para los amantes de los puzzles que desean estar horas y horas sin dejar de mirar como van desapareciendo una pequeñas fichas con formas y colores de lo más extraños. Habrá que ir eligiendo parejas iguales dentro de un puzzle elevado en el que muchas fichas tapan a otras, de esta forma si eliminamos una pareja mal nos será imposible terminar la partida por que nos habremos cerrado el paso. Si este es el tipo de juegos que te gustan ten por seguro que Shangai True Valor te dará justo lo que necesitas.

Y aquellos que busquen un juego menos "serio" podrán disfrutar de los otros modos en los que estrujarse las neuronas al máximo, tales como un cubi-shangai, un modo de batalla cara a cara contra la máquina en el que no habrá clemencia, la lucha va a ser muy difícil.

Es una pena que no se incluya la opción de poder usar el ratón ya que el control con el pad normal se hace bastante pesado.



▲En el modo arcade hay que pasar por cada una de las torres de la muralla China para ser el auténtico campeón de Shangai.



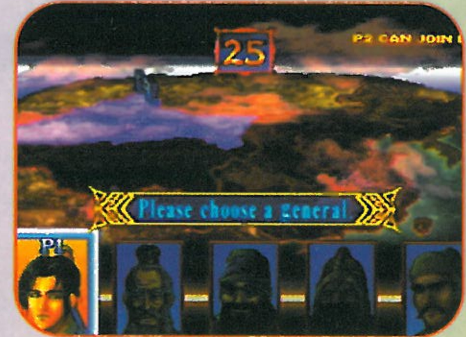
▲Uno de los modos más interesantes y difíciles es el modo cubo en el hay que resolver éste complejo puzzle teniendo en cuenta sus cuatro caras.



▲Si sólo nos gusta el modo clásico pero queremos la emoción de luchar contra el reloj dentro del modo arcade.



◀No te preocupes si no sabes cual es la pareja que puedes hacer desaparecer, apretando el cuadrado te saldrá un menú con dos opciones extra, la primera, la que ves en la imagen, que servirá para indicarte qué fichas puedes usar, la segunda es para volver atrás si hemos hecho algún movimiento erroneo.



▲Estarán a nuestra disposición cinco de los guerreros más temidos de todos los tiempos, tuya será la elección y el destino.



LO BUENO Y LO MALO

▲ Gran variedad de modos de juego.Más adictivo de lo que parece, por algo los chinos están enganchados a él (hasta los viejos)

▼ Su nivel de dificultad es altísimo. Un auténtico trabajo de chinos para una sociedad tan poco paciente como la nuestra.

PUNTUACIÓN FINAL:





Playstation Racing System

Creador: Act Labs

Uno de los periféricos que más están calando entre el mundo de las consolas PlayStation son los volantes, que generalmente o son muy caros o no están bien conseguidos.

El PlayStation Racing System tiene una construcción muy resistente acompañada con un diseño de lo mejor que hayamos podido ver (vamos que la imagen de volante de carreras F1 no es por casualidad). Otra gran opción es la distribución de los botones (no nos volveremos locos buscando botón aquí, botón allá). Aunque lo que más nos gustó es que al abrir la caja y sacar el mando tienes esa sensación inconfundible de que estás delante de un verdadero Formula 1, ya sabéis ese olor a cuero nuevo de primera calidad.

Una de los puntos fuertes es el agarre del volante, que es suave y robusto, acompañado de un sistema de frenos que te dejan de piedra. Y por si fuera poco podrás usarlo en cualquier sistema, desde una PlayStation a un PC (N64 incluida) mediante un sistema único de cambios que lleva en la parte trasera. Vamos que ¿quieres jugar en una N64?, ¿en un PC?, no problemo, un par de ajustes y listo (ya no tendrás que gastarte en sesenta mandos para otras tantas sesenta plataformas). Pero lo mejor es que este sistema asegura su durabilidad para futuros sistemas.

Desafortunadamente no todo es perfecto, tiene un par de puntos débiles que lo hacen decaer ligeramente. El primero es el volante, ya que tardaremos un rato hasta que lo pongamos bien en su sitio, sobretodo por que hay que engancharlo al borde de la mesa y si no disponemos de una mesa "gordita" tendremos la seria dura de poner el mando en un lugar que se caerá si no tenemos cuidado, pero si tenemos esa mesa "ideal" este será el mando de nuestros sueños.

PUNTUACIÓN 9

Aftershock Steering Wheel

Creador: Ascii

Cada vez aparecen más y más volantes con vibración en el mercado. Y este de la marca Ascii tiene la licencia oficial de Sony, algo muy a tener en cuenta.

Nada más poner juegos como Gran Turismo notas un sistema de vibración perfectamente nivelado. Y al igual que en el mando de Sony Dual Shock podremos sentir diferentes tipos de vibraciones (rápidas, golpes y traqueteos).

Uno de los aspectos mejor conseguidos es su peso, algo que puede ser bueno o malo, dependiendo de lo salvajes que seamos al volante.

El agarre es casi perfecto, no tendremos que hacer ni demasiada fuerza ni poca, algo que se agradece a la hora de introducirnos de lleno en un verdadero juego de carreras (Gran Turismo por ejemplo). Aunque la jugabilidad se hace un poco tediosa a la hora de manejarse con esos pedales tan pequeños, vamos que tendrás que poner los pies muy juntitos.

El manual de instrucciones lo puedes tirar tranquilamente a la basura, te liará más que ayudarte.

Si eres nuevo en este mundo de los juegos de carreras este mando te vendrá de perlas a la hora de introducirte de lleno en estos programas.

PUNTUACIÓN 7

Analog Station "Shock 2"

Creador: Guillemot
Precio: 3.990 sin memoria 4.590 con memoria

Su diseño es casi "idéntico", por no decir igual, al del Dual Shock, nada más que tiene un par de diferencias muy interesantes. La primera es que el sistema de dirección del pad es mucho menos duro y brusco con lo cual será muy difícil que nos aparezca el típico dedo de "playstation-maniaco" tras estar horas y horas a juegos como el R4 (que se lo digan a nuestro Director).

Otra de las diferencias consiste en la textura de los controles analógicos, pues a diferencia del tacto y agarre del Dual, este tiene un agarre menor y se te puede escapar alguna que otra vez. Aunque tiene algo bastante importante y es que los analógicos son menos sensibles por lo que habrá que hacer mayor esfuerzo para moverlos, lo cual añade una gran sensación de seguridad a la hora de controlar un juego tan rápido como Rollcage o R4.

Pero la característica más importante consiste en uno de los botones principales, el de "mode", ¿y para que sirve?, pues muy fácil, apretándolo podremos cambiar de modo normal a analógico o NegCon. ¿¡Neg qué!?. Negcon es el modo con el que se han creado varios juegos, principalmente los de la casa Namco. Con lo que con este mando podremos disfrutar de control analógico en juegos como Ace Combat. Pero eso no es todo, lo hemos probado en Rollcage y "magia" ahora podemos usar la palanca derecha para acelerar (lo que evitará que nos dejemos los dedos apretando el acelerador), ya nadie puede conmigo en Rollcage. Hay aspectos que fallan, sobretodo la vibración, pues desde un primer momento nos daremos cuenta que es un poco "chicharrera", posiblemente debido a que al pesar menos los contrapesos de sus motores tiene la fuerza del Dual Shock.

En definitiva, un mando destinado a los que tienen una PlayStation y quieren disfrutar del control analógico de una forma buena y económica.

PUNTUACIÓN 8,5

Reality Vest



Creador: Nuby
Precio: N.D.

A pesar de que todavía no sabemos cuanto estará disponible en las tiendas nos hemos permitido el lujo de hacer un análisis con varios juegos a este extraño e innovador dispositivo para nuestra play.

Muchos os habréis imaginado para qué puede servir esta especie de salvavidas. Se trata de un sistema que se conecta directamente a la consola y que tiene una salida para conectar el mando, de esta forma el chaleco emula las vibraciones del Dual Shock pero transmitiéndolas a lo largo y ancho de nuestro torso (no comáis mucho antes de ponerosl0).

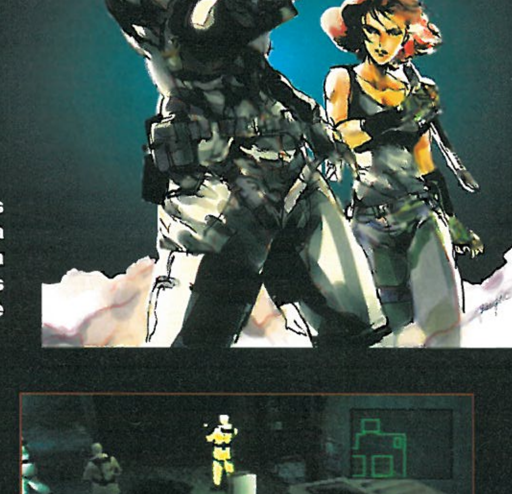
Lo bueno de este dispositivo se aprecia cuando eliges el juego correcto para el mismo, ya que en juegos que no hacen un adecuado uso del Dual Shock este reproduce unas vibraciones bastante malas, por lo que lo mejor será usarlo en juegos como Tekken 3 o Gran Turismo. Si tenéis el Metal Gear preparaos para sensaciones intensas y si no os atrevéis probad con el Crash Bandicoot 3, más concretamente en los niveles acuáticos...

La verdad es probablemente no se venda demasiado, sobretodo debido al precio que llevará (de las diez mil no creo que baje), aunque será perfecto para la gente que ama los aparatos "raros". ¿Servirán sus vibraciones para adelgazar?

PUNTUACIÓN 6

Metal Gear Solid

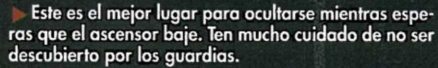
Guíate a tí mismo...



¿Atascado?, ¿no sabes por donde ir?, ¿mueres más veces de las que eres capaz de contar?... Si has respondido afirmativamente a alguna de estas preguntas leete esta guía y es más que probable que tus problemas desaparezcan. Lo sabrás todo, desde la locacización exacta de todos los objetos hasta donde encontrar esa arma que necesitas y no tienes. Y por si fuera poco te explicaremos las mejores técnicas para derrotar a todos jefes. La guía que estabas buscando.



Vete preparando porque la acción no ha hecho más que empezar y los riesgos y sorpresas te estarán esperando en cualquier esquina.





Este es el mejor lugar para ocultarse mientras esperas que el ascensor baje. Ten mucho cuidado de no ser descubierto por los guardias.

Mapa: Puerto

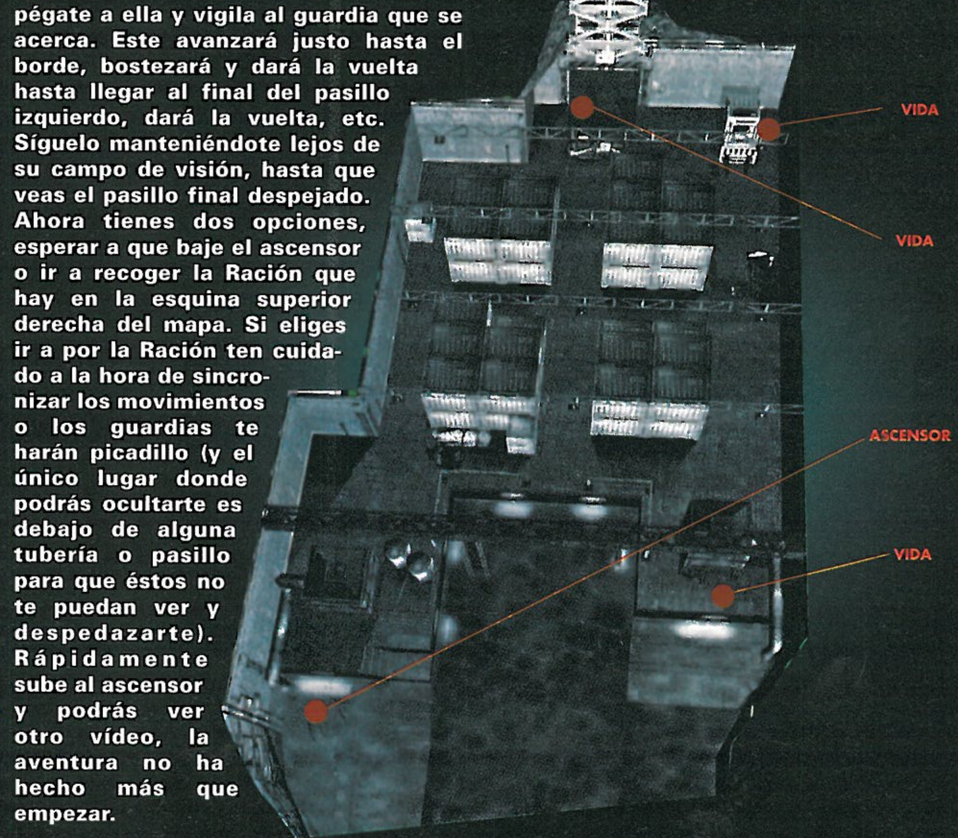
Acabas de llegar al puerto enemigo. Recibes las primeras ordenes del Coronel, el primer dial de radio (quedará automáticamente almacenado) y empieza la aventura.

Al comenzar tendrás una Ración abajo, bajando las escaleras y metiéndote en el agua, cógela por si las moscas, aunque si eres bueno en el juego no necesitarás más de una o dos.

Sube las escaleras y por la izquierda agáchate pasando debajo de la tubería y avanza a la esquina de la pared norte, pégate a ella y vigila al guardia que se acerca. Este avanzará justo hasta el borde, bostezará y dará la vuelta hasta llegar al final del pasillo izquierdo, dará la vuelta, etc. Síguelo manteniéndote lejos de su campo de visión, hasta que veas el pasillo final despejado. Ahora tienes dos opciones, esperar a que baje el ascensor o ir a recoger la Ración que hay en la esquina superior derecha del mapa. Si eliges ir a por la Ración ten cuidado a la hora de sincronizar los movimientos o los guardias te harán picadillo (y el único lugar donde podrás ocultarte es debajo de alguna tubería o pasillo para que éstos no te puedan ver y despedazarte). Rápidamente sube al ascensor y podrás ver otro vídeo, la aventura no ha hecho más que empezar.



Como puedes observar al principio del nivel tienes una ración oculta. Baja por las escaleras y es tuya, ten por seguro que la necesitarás...



Mapa: Helipuerto

Acabas de llegar al Helipuerto, ya has hablado con el Coronel y con Naomi que te enseña como funciona lo de "salvar partidas" y su función.

Nada más comenzar tendrás el camino libre de guardias y con escasa vigilancia (si llamas la atención los puestos de guardia se verán reforzados y te costará mucho más terminar el nivel). Ve hacia delante y vigila atentamente los focos hasta encontrar la secuencia más adecuada para pasar corriendo por el lado izquierdo (rápido y sin titubear). Camina a la Habitación 1 y Snake se alertará a si mismo acerca de las cámaras. Entra en el hueco de la habitación y agachado avanza hasta conseguir las granadas aturdidoras. Sal de la habitación y vuelve al borde del helipuerto y vigila las luces, habrá una de las secuencias en las que el espacio entre luz y luz sea más grande, aprovecha la mayor distancia entre luz y luz, corre hasta las granadas granadas anti cámara (tendrás que cogerlas y volver al punto de partida). Dirígete hasta el camión norte y sube, coge la pistola (uhh, esto se pone emocionante, tiene mira lasser). Esta pistola te vendrá bien más adelante, por ahora hace mucho ruido y no tiene mucha munición, reserbala para cuando tengas el silenciador...

Sal por el lado derecho del camión y dirígete hacha la escalera derecha (hay una cámara, tendrás que usar una granada granadas anti cámara para no hacer saltar la alarma de la cámara de seguridad, aunque también puedes agacharte, pegarte a su foco principal y avanzar cuando mire hacia otro lado (con rapidez y cautela, hay un guardia que puede estar cerca, tanto abajo como arriba cerca de la escalera).

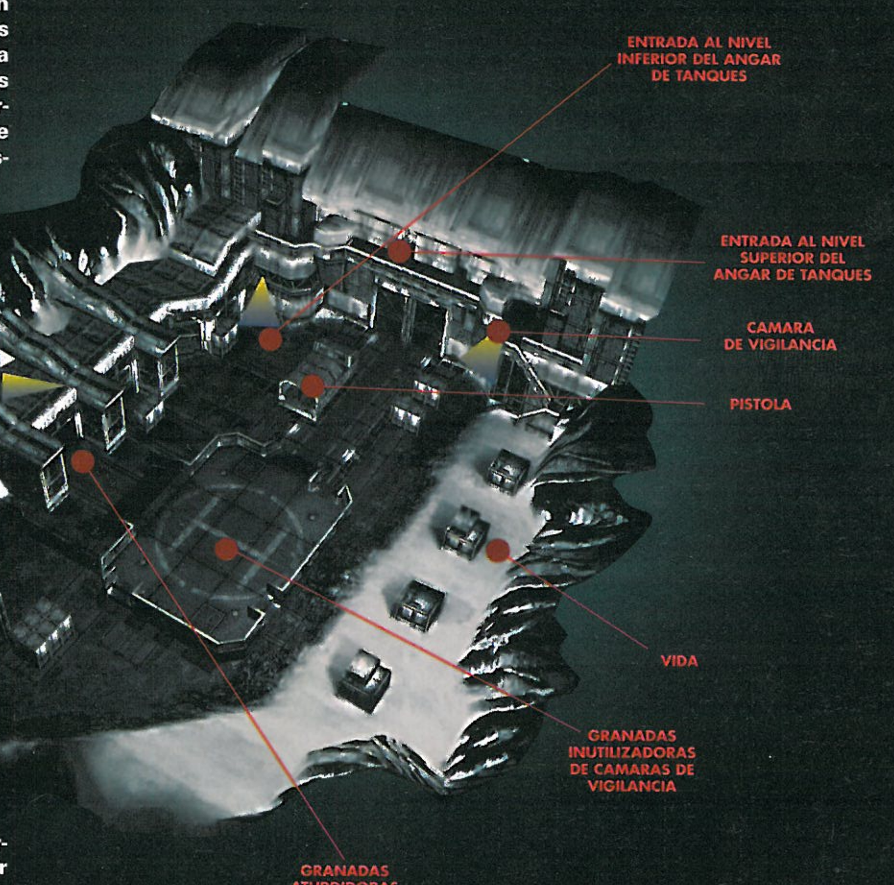
Una vez arriba ten cuidado con el guardia (en tu radar verás su posición, pero no donde está mirando), sube en el momento oportuno y espera a que el guardia se aleje lo suficiente como para ir corriendo al túnel superior que conecta con el hangar. Agáchate y métete en el.



▲ Qué estará haciendo aquí un helicóptero ruso. Prepárate para lo peor desde éste momento estás sólo en ésta misión y tus puños son el único arma de que dispones para detener el lanzamiento de los misiles nucleares.



▲ Sólo podrás pasar entre los dos focos si eres lo suficientemente rápido. Ten cuidado, si eres detectado solo podrás ocultarte de forma segura poniéndote debajo o dentro del camión.





◀ La cámara que vigila las escaleras solo puede ser evitada si esperas pacientemente debajo de ella. Cuando apunte al otro lado sube rápidamente, pero no corras demasiado.

▶ No subas muy rápido, espera justo en medio de las escaleras y vigila al guardia de la planta superior. Aprende bien sus movimientos o te descubrirá.



Mapa: Hangar de Tanques

Camina por los túneles hasta que recibas una llamada de tu antiguo maestro McDonell Miller. También escucharás a unos guardias hablar tras las rendijas del túnel, de lo que deducirás que tienen prisionero al miembro de DARPA en la planta B1. Antes de llegar al final del túnel (rendija abierta) verás una Ración que puedes coger tranquilamente antes de bajar.

Una vez abajo tendrás unas granadas granadas anti cámara a tu izquierda. Avanza por el pasillo y ten cuidado con la cámara de vigilancia (para evitar las cámaras ponte debajo de ellas cuando enfoquen a otra parte y cuando tengas el camino libre aléjate de ellas). Métete en la segunda puerta, esta habitación tiene cámara de seguirad, agáchate o usa una granada granadas anti cámara para coger las gafas de visión termal (objeto imprescindible para terminar el juego con vida). Sal de la habitación y camina hasta llegar cerca de la escalera superior izquierda. Ahora tendrás que calcular muy bien tus movimientos para pasar la cámara sin ser visto ya que su haz es muy rápido y amplio, la mejor estrategia es ponerte debajo de ella y esperar a que empiece a enfocar hacia tu izquierda, solo dispondrás de unos segundos para bajar rápidamente hasta la mitad de las escaleras. Desde en medio de las escaleras, y agachado, pon la visión en primera persona y localiza a los dos guardias que merodean el hangar. Cuando veas el camino libre dirígete a la parte oculta de las escaleras y coge la munición (muy necesaria para en el siguiente nivel). Espera en esa posición hasta ver el camino libre, ve al ascensor y usa el puño para activarlo. Métete dentro, acercate al panel de control de la izquierda y selecciona la planta B1... Bajando, próxima planta suvenirs, lencería, menaje, muebles de diseño... ¡DING!...

VIDA
AL HANGAR
SALIDA
PUERTA DE NIVEL 2
BANDAS LASSER MOVILES
PUERTA DE NIVEL 2 HABITACION CON DETECTOR DE MINAS Y VIDA
ACCESO SUPERIOR DEL TUNEL
PUERTA DE NIVEL 5 ACCESO AL ANGAR
PUERTA DE NIVEL 2
INUTILIZADOR DE CAMARAS
ELEVATOR
MUNICION (BAJO ESCALERAS)
HABITACION CON DETECTOR TERMAL
ENTRADA POR EL TUNEL INFERIOR
PUERTA DE NIVEL 1 CON CAJA DE TRANSPORTE A
AL HANGAR
CAJA DE TRANSPORTE A
VIDA
SALIDA
INUTILIZADORES DE CAMARAS
SILENCIADOR

Mapa: Prisión

Sal del ascensor, ve hacia abajo y gira a la izquierda hasta ver una escalera. Sube y mira por la primera rendija, una mujer hecha prisionera... Avanza a la siguiente rendija y usa el puño a la vez que miras para abrirla. Ahora habrá una escena automática en la que el miembro de DARPA te revelará algunos datos sobre Metal Gear Rex y sobre el presidente de ArmsTech que está prisionero en la planta B2. Recibirás la tarjeta llave de Nivel 1, una pena que muera de un misterioso ataque al corazón antes de decirte nada más... ¡Lo que es una auténtica pena.

Agáchate y métete debajo de la cama para coger otra Ración. Cuando salgas de la habitación una mujer enmascarada te apuntará con su automática, misteriosamente te ayudará contra los soldados que se aproximan.

Esta es una de las partes "complicadas" del juego, tendrás que matar a todos los guardias lo antes posible, irás recibiendo munición de los guardias muertos. Solo ten cuidado de las granadas que lanzarán, pégate a la parte superior para evitarlas y usa una Ración si te encuentras en mal estado.

La misteriosa mujer escapará tras el incidente y verás una extraña animación donde aparecerá por primera vez a Psyco Mantis, por alguna razón estaba esperando a esa mujer...

Tras la conmoción vuelve a la celda con tu llave de nivel 1. Habrá algo de munición y una Ración (guiate por el mapa).

Vuelve al ascensor y baja al nivel B2... Cada vez la historia se complica más, y tu que pensabas que solo era entrar, averiguar los planes enemigos y salir...



▲ Parece que hay mucha tensión en el ambiente, tranquilo a Snake las mujeres se le dan muy bien. ¿Serás capaz de manejar ésta situación?



▲ Ahora tendréis que enfrentaros contra unos cuantos guardias. En la segunda tanda disparale una vez a cada uno, Meryl hará el resto.



▲ Definitivamente hay cosas que Snake no puede dejar de pasar. Tras ésta interesante escena podremos ver por primera vez a Psycho Mantis.

PUERTA DE NIVEL 6

PUERTA DE NIVEL 1

ASCENSOR

MUNICION PISTOLA

VIDA DEBAJO DE LA CAMA

SOCOM BULLET

SOCOM BULLET

MUNICION PISTOLA

(SOCOM)

SOCOM BULLETS

SOCOM BULLET

ESCALERA

RATION

LADDER

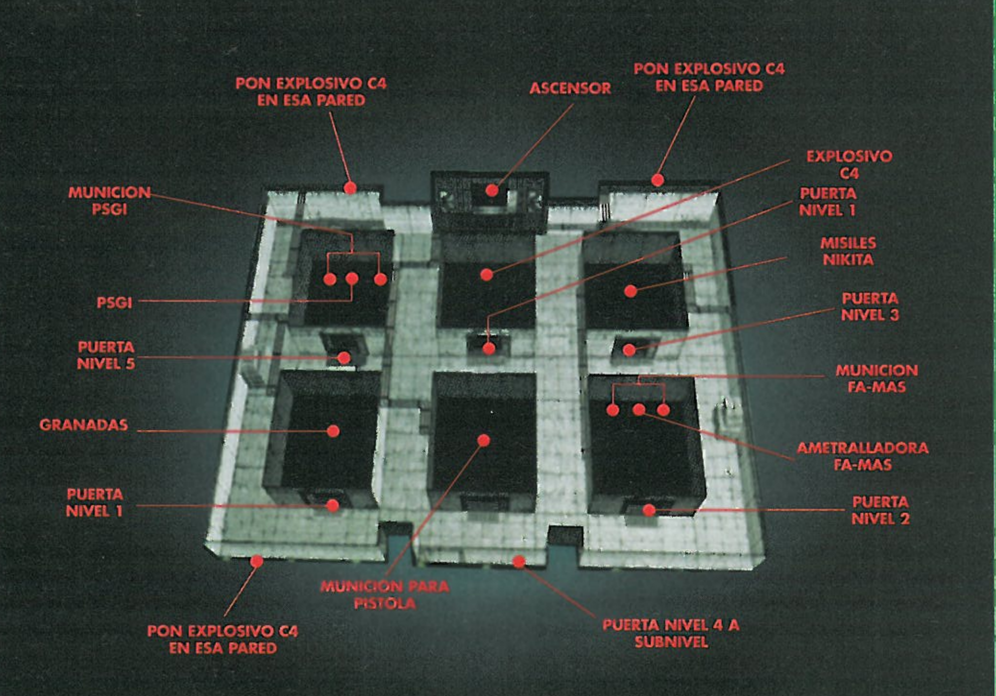
Mapa: Almacén de armas

Como puedes ver en el mapa esta zona se compone de seis habitaciones a las que por ahora no podrás acceder al no tener una llave de acceso de suficiente nivel. Solo podrás acceder a las habitaciones inferior izquierda y superior central, en ellas encontrarás explosivo C4 y granadas (si se te acaban siempre podrás salir del nivel con el ascensor y volver a por más.

Recoge el explosivo C4 de la habitación central superior accediendo con tu llave de Nivel 1. Ve a la habitación inferior y recoge munición para tu pistola (recárgala al máximo posible).

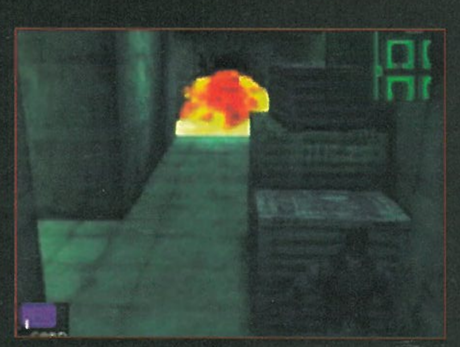
Dirigete a la parte inferior izquierda y pon el modo de visión en primera persona, ahora podrás ver como el muro está muy devil y que parece que ha sido reconstruido hace poco. Pon un poco de C4 en ella, aléjate y hazla explotar (el mejor sitio para ver como explota es agachándote detrás de la pequeña caja del pasillo izquierdo (al más puro estilo de las películas de acción). Otra forma de averiguar que el muro es accesible es pegándose a el y golpeando con el puño, el sonido será hueco (esta técnica te será útil más de una vez).

Entra y ve preparándote para lo mejor, el primer "BOSS"...

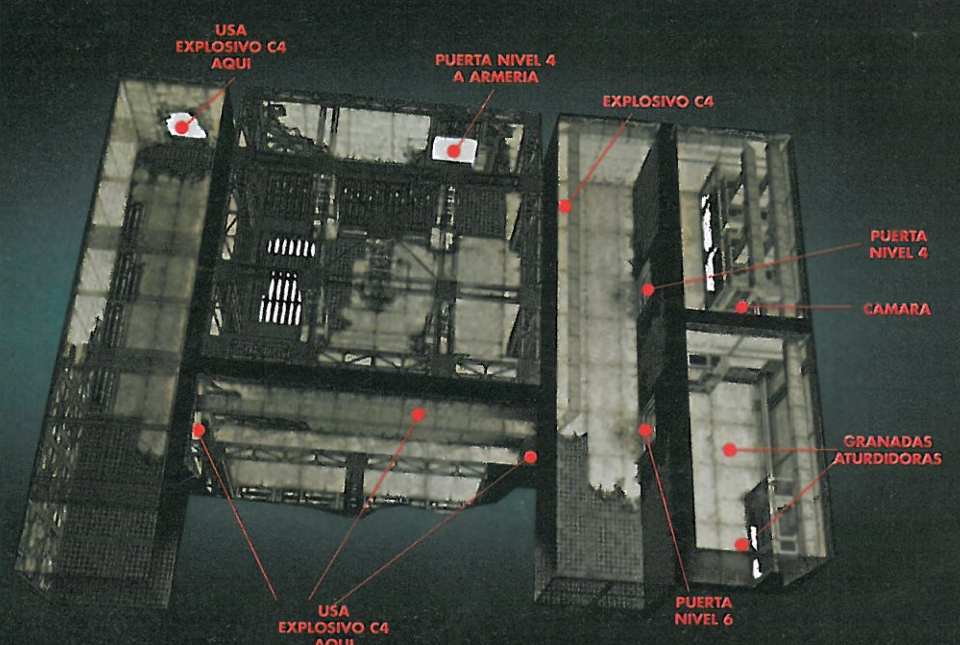




◀ Ten mucho cuidado en ésta habitación. Aunque parezca que la ametralladora FA-MAS está a un paso , tendrás que evitar los sensores lasser.



▲ Si haces uso de la visión termal podrás ver claramente las bandas lasser que rodean ésta habitación. Si te apetece, usa los cigarrillos en ella.



Mapa: Subnivel

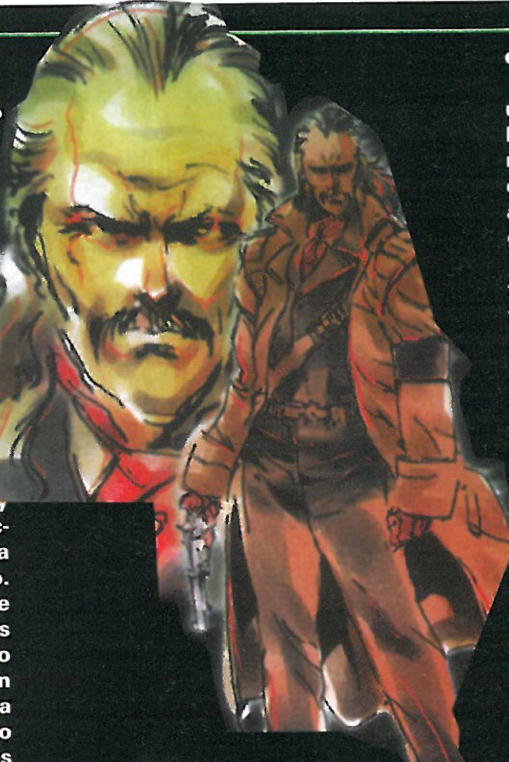
Te encontrarás en un pasillo viejo y avandonado sin salida. En la parte inferior derecha verás una pared vieja, y que si golpeas sonará a hueco. Pon un C4, alégate y hazla explotar. Ahora se habrá abierto un pequeño pasillo... ¡¿cerrado?!. Mira la pared superior y verás una pared al más puro estilo C4, habrete camino y recuerda poner otro C4 en la parte final del pasillo, a tu derecha. No te preocupes demasiado por esa zona por que solo podrás acceder cuando tengas llaves de nivel 5 o 6. Ahora hay cosas más serias por las que preocuparse, y una de ellas es Ocelot, un pistolero con muy malas pulgas.

Jefe: El pistolero Ocelot

Al entrar en la habitación verás a Kenneth Baker sujeto por cables. Just cuando pensabas desatarlo despierta y t avisa que está rodeado por explosivo C4 si atraviesas la zona de lassers todo estar perdido.

Ocelot sale de las sombras y te reta a u duelo. Por fin un jefe con algo de "chicha"

Mantente en todo momento corriend para evitar ser alcanzado por los disparo y recuerda no fallar los disparos, ya qu podrías matar a Kenneth. Cuando tengas tiro a Ocelot recuerda mantener apretad el botón de disparo para que Snake autoa juste la puntería (muy útil y preciso Ocelot estará todo el tiempo corriendo, y si ve que lo alcanzas cambiará de dirección, aprovecha esos momentos para meterle un par de balas en el cuerpo. Prueba detenerte un momento, Ocelot se detendrá y te disparará, esos momentos serán perfectos para acercarte corriendo para dispararle. Si te quedas sin munición podrás recargar un par de veces con la munición que hay en la habitación, pero recuerda no usar ni granadas granadas anti cámara ni explosivo C4 o habrás perdido.

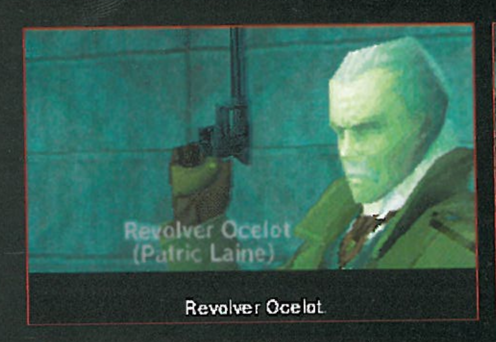


Despues de derrotar a Ocelot aparecerá una misteriosa figura casi invisible... Es el Ninja, que misteriosamente te hecha una mano... O mejor dicho, se la quita a Ocelot de un corte limpio. El Ninja desaparecerá antes de que puedas hacer ninguna pregunta.

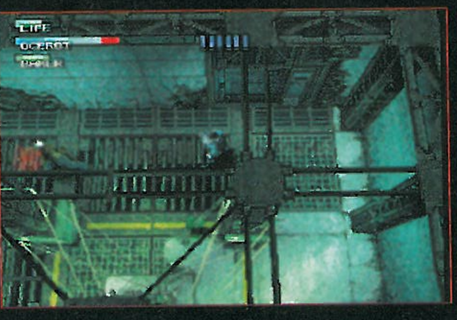
Tras esta escena rescatarás a Baker, que te contará todos los planes de los terroristas, por lo que parece tienen muchos misiles preparados. Baker te cuenta que le dio los códigos necesarios para detener el lanzamiento a la mujer que vimos antes, de la que te revela que su verdadero nombre es Meryl y que tiene un transmisor consigo. Para saber la frecuencia tendrás que mirar parte trasera de la caja del CD de Metal Gear Solid. Una imagen te revelará el dial de Meryl.

Baker te encomienda la misión de encontrar al ingeniero que está tras el proyecto Metal Gear Rex, Hal Emmerich. Antes de morir te dará algunos detalles de tu misión y la llave de Nivel 2, extrañamente muere te un ataque al corazón...

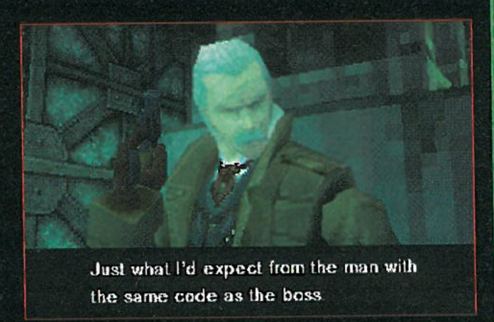
Recoge la munición de la habitación y vuelve por donde habías venido, pero ten cuidado...



Ten mucho cuidado en ésta habitación. Aunque parezca que la ametralladora FA-MAS está a un paso , tendrás que evitar los sensores lasser.



Ten mucho cuidado en ésta habitación. Aunque parezca que la ametralladora FA-MAS está a un paso , tendrás que evitar los sensores lasser.



Ten mucho cuidado en ésta habitación. Aunque parezca que la ametralladora FA-MAS está a un paso , tendrás que evitar los sensores lasser.

Mapa: Almacen de Armas

Ten cuidado y vigila el radar, la zona está siendo vigilada por guardias. Ahora podrás acceder a una nueva habitaciones. Recoge algunas granadas de la habitación inferior izquierda y la munición de la inferior central. Ahora prepárate para un poco de tensión, la habitación del nivel 2 a la que puedes acceder está en la parte inferior derecha. Todo parece tranquilo, pero si activas la visión termal podrás ver claramente el sistema de seguridad compuesto por varios azes de luz. Agáchate para evitar tocar cualquier lassers y recoge la metralleta FA-MAS. De paso coge algo de munición.

Usa tu transmisor para hablar con Meryl (la frecuencia que encontrarás en la parte trasera de la tapa del CD. Ella te dirá que te a abierto la puerta de nivel cinco del hangar. Vuelve al ascensor y sube a la planta número 1... Esto se pone cada vez más interesante.



Si haces uso de la visión termal podrás ver claramente las bandas lasser que rodean ésta habitación. Si te apetece, usa los cigarrillos en ella.

Ten mucho cuidado en ésta habitación. Aunque parezca que la ametralladora FA-MAS está a un paso , tendrás que evitar los sensores lasser.





Jefe: El pistolero Ocelot

Sal del ascesor y dirigete hacia la izquierda (ignora la puerta de nivel 5 que se a abierto). Entra en la habitación y habrá un guardia echando una siestecita. Agáchate hasta conseguir el Silenciador. Échate hacia atrás y prepara tu Pistola (te darás cuenta que ahora lleva el silenciador puesto) y si te apetece pégale tres tiros al guardia, por dormirlón, sin hacer saltar la alarma general.

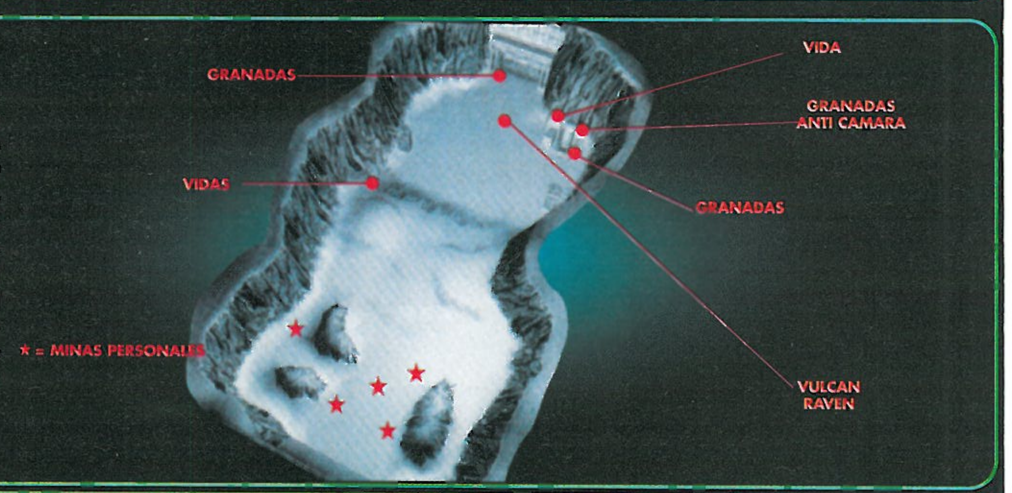
Ahora dirígete a las escaleras de la parte superior izquierda. Agáchate para evitar la cámara de seguridad. Abre la puerta izquierda con la llave de nivel 2 y recoge las granadas granadas anti cámara y la Cardboard Box A. Vuelve al pasillo y camina hasta estar cerca de la parte inferior derecha. Si pones la visión en primera persona podrás ver claramente a un guardia, ajusta la dirección correcta y cuando esté cerca dispárale un par de veces hasta acabar con el (la mira de la pistola lasser te ayudará a saber donde estás disparando)

Una vez el camino libre ve a la parte superior derecha y (evitando la cámara de seguridad) entra con la llave de Nivel 2. Entra a la habitación y coge el detector de minas y la Ración (si te ves necesitado). Sal por el pasillo y vuelve a las escaleras de la parte superior izquierda, hasta llegar a la puerta de Nivel 5 que Meryl abrió.

Antes de seguir avanzando activa la Visión Termal. Como podrás comprobar hay varios lassers controlando el área, agáchate y pasa por ellos sin activarlos o tendrás una muerte segura (gas tóxico). Cuando llegues al extremo final usa tu llave de Nivel 2 y la puerta se abrirá. Uff... que frío.

Mapa: Cañón Elado

Al entrar recibirás un extraño mensaje, te dirá que la zona está minada y que hay un tanque armado hasta los dientes preparado para acabar contigo. Usa el detector de minas para saber la dirección y la localización de las minas. Agáchate y ponte detrás de su radio de acción para recogerlas (Snake las coge automáticamente si estás bien colocado). Cuando limpies el camino sigue adelante, la batalla comienza... Esto se parece mucho a la batalla de David contra Goliath, y todo apunta a que la historia va volver a repetirse.



Jefe: Vulcan Ravel

Tras la súbita aparición de Vulcan verás un pequeño vídeo antes de que empiece la lucha.

Lo primero que deberás hacer es correr por el lado derecho del cañón hasta pegarte a la viga metálica. Cuando veas que el primer disparo del tanque falla (ya que estás protegido) corre en dirección diagonal (arriba y a la izquierda) hasta que veas el tanque. Tendrás que mantenerte cerca del tanque para evitar su cañón. Prepara las granadas y apunta al que maneja la metralleta. Un golpe directo justo en el centro del tanque lo matará, haz lo mismo con el siguiente. Si te ves muy apurado de vida siempre podrás recurrir a las Raciones y granadas que hay desperdigadas por el mapa.

Cuando el segundo muera habrás ganado. Conseguirás la llave de nivel 3 de uno de los muertos y podrás seguir hasta el siguiente área. Pero antes de continuar verás un pequeño vídeo entre Vulcan Raven (que ha sobrevivido) y Liquid Snake, por lo visto no quiere matarte... por ahora.





Vulcan Raven, chaman y guerrero nos va a poner las cosas muy difíciles.



Ten cuidado cuando el tanque realice los giros. Podrás ser aplastado en un pis pas...



Tras eliminar a los dos soldados recivirás la llave de nivel 3 con la que accederás a la siguiente área.

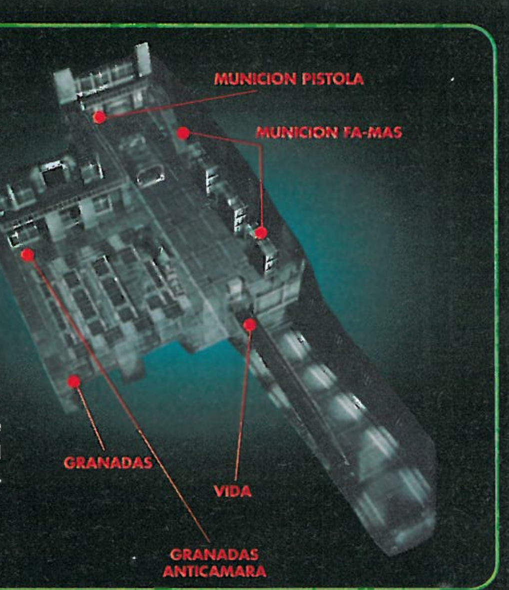
Mapa: Almacen de misiles Planta superior

Sigue adelante por la parte izquierda y coge la Ración. Para pasar por la puerta metálica tendrás que agacharte.

Cuando entres Campbell y Naomi te llamarán para contarte que no puedes usar las armas aquí por que es donde guardan todos los misiles. También te darán la frecuencia de Natasha. Llámala inmediatamente al 141.52. No te contará nada útil, pero ahora la dirección quedará almacenada en tu transmisor.

Ve hacia delante por el lado derecho, coge la munición de FA-MAS y corre hasta ponerte cerca de la cámara (manténte pegado a la pared en todo momento) y ocúltate en el siguiente hueco. Si estas pegado a la pared el guardia que viene de frente no te verá, cuando el camino esté libre sigue adelante rodeando el camión, coge la munición FA-MAS de debajo de las escaleras, continúa por la izquierda, abajo y continúa por la izquierda (pegado a la pared). Coge las Granadas granadas anti cámara. Ve hacia abajo y recoge las granadas (ten cuidado de no pisar ninguna plancha metálica o alertarás a los guardias).

Vuelve a las escaleras y pon la vista en primera persona hasta que veas que el guardia se aleja. Sube y aprieta el botón del ascensor, entra y elige la planta B1...

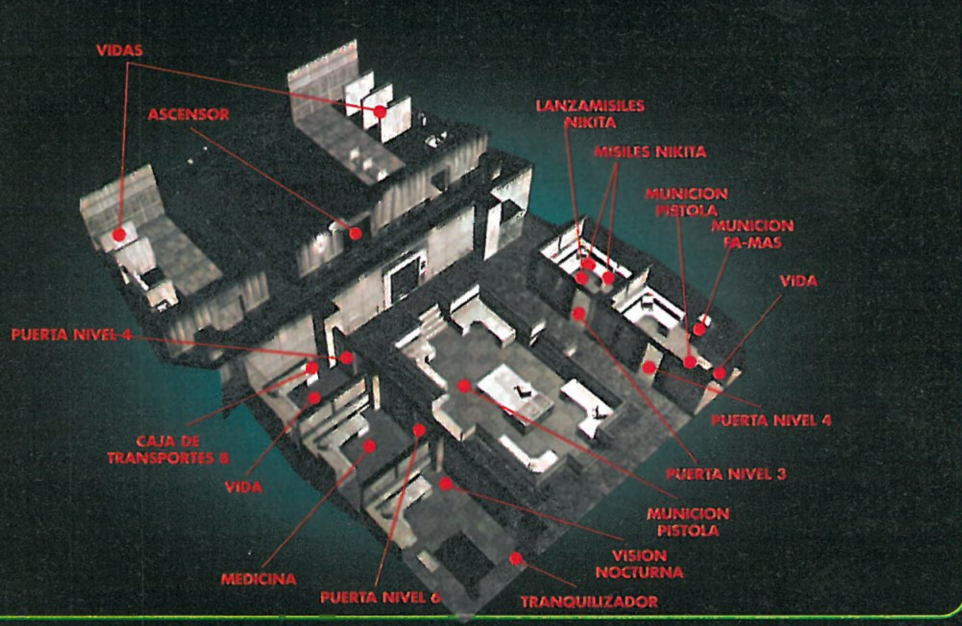


Mapa : Almacén de misiles planta B1

Sal del ascensor, activa la llave y pasa por la puerta que está enfrente tuyo. En esta habitación solo hay un guardia, esquivalo o mátalo por la espalda con la pistola. Usa la llave para entrar a la habitación central de la derecha. Podrás encontrar el lanzamisiles y algo de munición... Si señor, un lanzamisiles portatil.

En la parte superior de la habitación hay algunas Granadas aturdidoras y en medio munición para la pistola. Sal de la habitación y vuelve al ascensor. Aunque si necesitas Raciones, hay una en el baño de la derecha, antes de entrar tendrás que eliminar al guardia que acaba de entrar, eligió un mal momento para hacer sus quehaceres con la naturaleza...

Cuando estés preparado sube al ascensor y ve a la planta B2.



Mapa : Planta Almacén de Misiles

Dirigete a la puerta de enfrente y usa la llave. Entrarás en una zona de aire sellada, usa de nuevo la llave y abrer la puerta de enfrente.

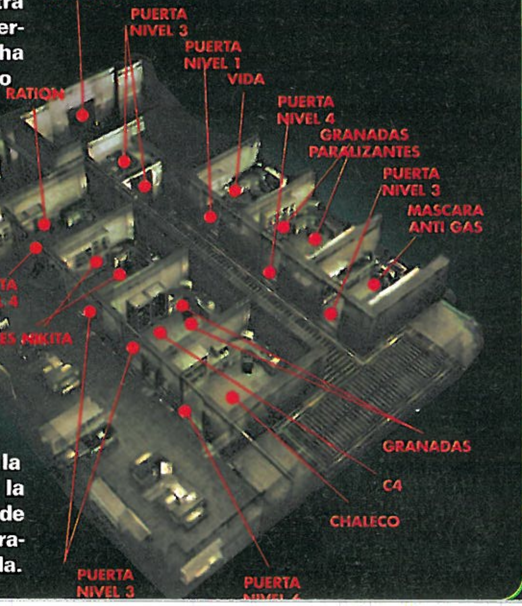
Entra en la habitación de gas Snake y te habisará que el suelo está electrificado. Deepthroat te contará como desactivar la parrilla eléctrica usando tu lanzamisiles nikita. Si activas el modo en primera persona podrás dirigir con exactitud el misil. Lanzalo por el corredor y hazlo girar a la derecha antes de llegar al final, haz que avance por el lado derecho de la siguiente habitación y que entre por la puerta habierta de la pequeña habitación final. Apunta a el generador eléctrico y listo.

La parrilla eléctrica está desactivada, Necesitarás salir a tomar aire o morirás. Cuando vuelvas sigue por el pasilo hacia delante (y si necesitas una Ración entra con la llave a la primera puerta a tu izquierda), entra en la tercera puerta a tu derecha y coge la máscara de gas. Ten cuidado con la cámara con metralleta usa tus Granadas granadas anti cámara.

Baja por el pasillo y gira a tu derecha. Evita la cámara de final del pasillo y abre la puerta con la tu llave.

Entrarás en un respiradero desde el que oirás los gritos de socorro de gente muriendo... Entra por la puerta con tu llave y en la nueva habitación haz lo mismo con la puerta superior...

Verás a un soldado moribundo, coge la munición FA-MAS. Cuando llegues a la parte superior verás un hombre que pende de una espada... Sube a la izquierda, atraviesa la puerta y prepárate para la batalla.



Jefe: Ninja

Nada más entrar en la habitación verás como el Ninja está apunto de acabar con el ingeniero Hal Emmerich. El Ninja te desafiará.

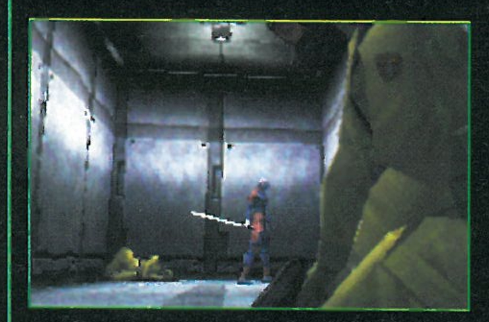
En la lucha procura mantenerte cerca del espacio abierto de la entrada (es donde tendrás las mejores oportunidades contra el Ninja. Al principio el Ninja te irá a atacar con la espada, guarda tu pistola (si la usas el detendrá los disparos y te cortará en pedacitos antes de lo que canta un gallo). Cuando esté cerca usa los puños en combos de dos o tres golpes. Aprende sus movimientos y busca las mejores opurtunidades para golpear. Tras una pequeña tanda el Ninja saltará y guardará su espada. Repite el mismo proceso hasta que el ninja esté a la mitad de su vida, en ese momento el Ninja usará su sistema de ocultación (al más puro estilo Predator). Activa la visión termal , cuando se acerque a ti golpeale de nuevo, el se teleportará. Inmediatamente sal corriendo de donde el Ninja golpeó, da la vuelta y golpeale de nuevo.

Tras esta tanda de golpes, cuando el Ninja esté apunto de morir, el radiará un campo de enegía y gritará de ira pidiendo que le golpees de nuevo. Ponte lejos de su radio de acción, apuntale con la pistola y dispara sin piedad. Todo habrá terminado.

Si te ves en problemas siempre puedes usar las Granadas granadas anti cámara para inmovilizarlo temporalmente, esto te permitirá alejarte y golpearle un par de veces más hasta que la lucha termine.

Despues de ganar el Ninja le contará a Snake que el era uno de sus antiguos rivales, era Gray Fox. El fue creado e un laboratorio donde experimentaron genéticamente con el. Cuando se valla Emmerich saldrá del armário en el que se ocultaba y te hablará.

NINJA



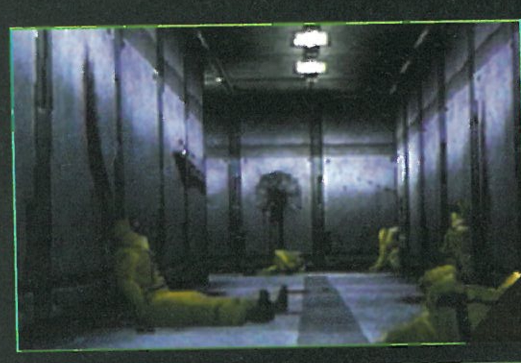
Nadie puede parar a éste enigmático Ninja en su afan por despedazar a todos los guardias que se encuentra por su paso.

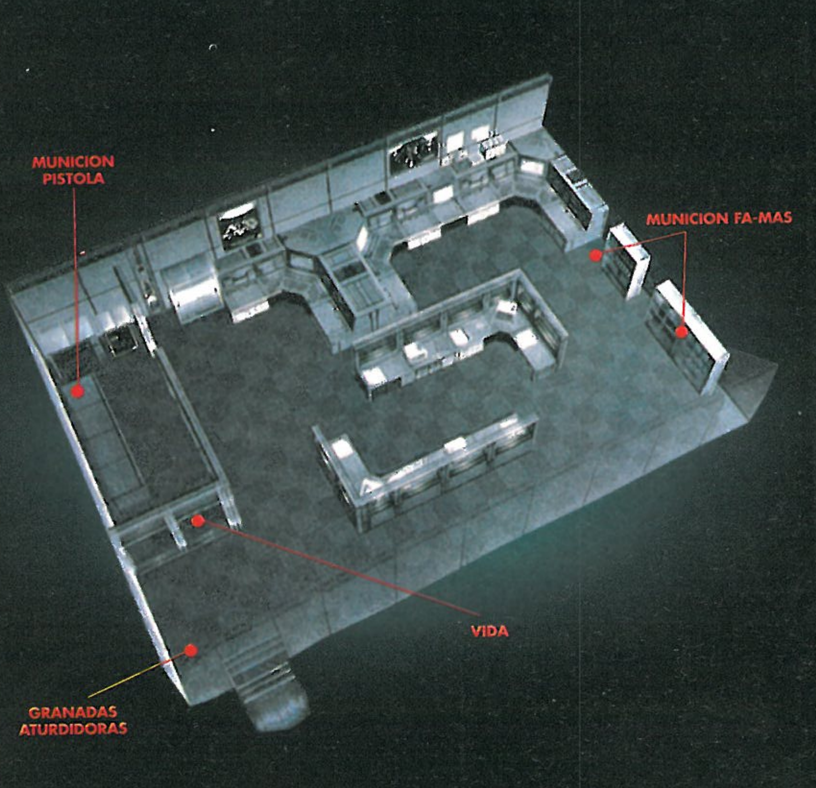


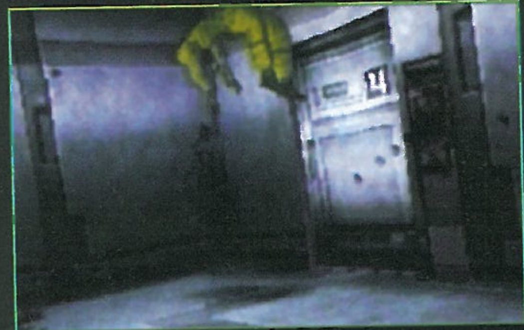
Tendrás que luchar puño con puño con el Ninja, por suerte para tí él no es tan bueno sin su temible catana.Ve preparando tus mejores golpes.

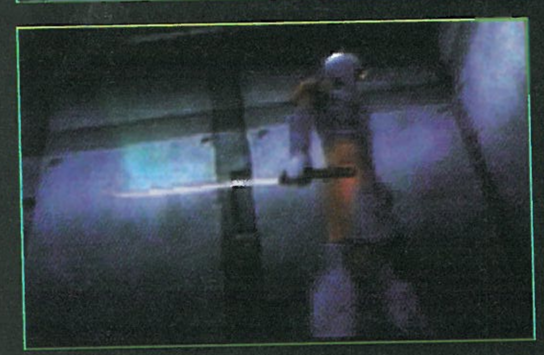


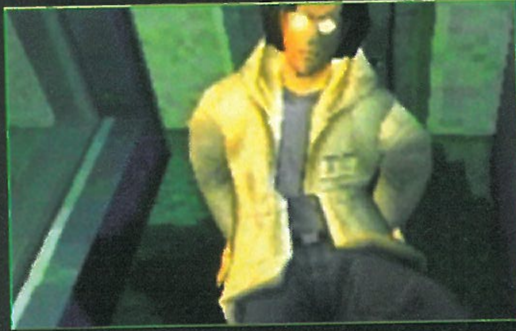
Tendrás que hacer buen uso de la visión termal o Ninja desaparecedrá de tu vista en un abrir o cerrrar de ojos. Se ocultará en los lugares más insospechados.













Secuencias tan impresionantes como éstas, son las que consagran a Metal Gear Solid como el mejor juego de acción del año.

Aparecerás en el momento más oportuno; Ninja está a punto de segar la vida del científico a cargo del proyecto Metal Gear Rex, solamente él conoce todos los detalles de su diseño.

Fíjate si tiene miedo que se ha hecho "pipi" en los pantalones.

Jefe: Ninja

Emmerich te contará que el ideó Metal Gear como un sistema de defensa y te dará detalles sobre Metal Gear Rex. Emmerich se ofrecerá para ayudarte. Snake llamará a Meryl pero la conversación se quedará súbitamente cortada.

Emmerich te dará la llave de nivel 4. Te dirá que su frecuencia (para hablar con el) es 141.12. Tras hacerse invisible Emmerich se irá. Llamale nada más salir y la frecuencia quedará automáticamente almacenada en la memoria de tu transmisor.

Recoge todo lo no pudiste coger durante la lucha. Encontrarás Raciones, munición FA-MAS y granadas granadas anti cámara. Sal de la habitación y vuelve al ascensor. En la habitación de Gas ahora podrás acceder a la puerta de la mitad del pasillo que contiene algunas granadas Aturdidoras. Sube al ascensor y ve al nivel B1... La aventura nunca había estado tan emocionante, y todavía quedan muchos secretos por desvelar.

TRUCOS

Mortal Kombat 4

MENÚ OCULTO

Este truco te permitirá acceder al menú secreto desde el que puedes ver todos los finales, activar los fatalities y muchas cosas más. En resumidas cuentas, uno de esos trucos con los que habías estado soñando. Sigue estos pasos y ya nos lo agradecerás más tarde.



▲ Desde el menú secreto podemos ver todos los finales y fatalities. Una verdadera pasada.

Accede al juego en modo dos jugadores y cuando salga la presentación de los dos personajes coloca los números hasta que el jugador uno tenga 302 y el segundo 213. Sal del combate y ve al menú de opciones. Coloca el indicador sobre la opción de Uno contra otro y sujeta los botones que tengas definidos como Correr + Bloquear durante al menos 10 segundos, si lo has hecho bien escucharás una risa y el menú de trucos aparecerá... ¡Tachan!



▲ Haz que el jugador uno tenga 302 y el segundo 213. Si tienes coordinación (y dos mandos) podrás hacerlo tu solito.

Y SI POR SI FUERA POCO... LA LISTA MÁS COMPLETA DE CÓDIGOS DE LUCHA

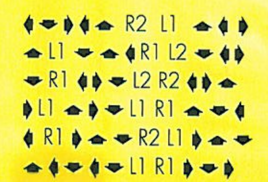
123 123................ Pelea a un golpe
012 012................ Modo Noob Saibot
020 020................ Lluvia rojo (solo en el escenario de lluvia)
060 060................ Sin lluvia (solo en el escenario de lluvia)
002 002................ Combate Explosivo
100 100................ Deshabilita las llaves.
110 110................ Deshabilita las llaves y daños máximos.
111 111................ Arma gratis
222 222................ Arma aleatoria
555 555................ Muchas armas
666 666................ Combate Silencioso
321 321................ Modo Cabezón
011 011................ Guarida de Goro
022 022................ El pozo
033 033................ Habitación del Dios Elder
044 044................ La catacumba
055 055................ Escenario de lluvia
066 066................ Guarida de la Serpiente
101 101................ Templo Shaolin
202 202................ Bosque Viviente
313 313................ Nivel de hielo

Reboot

Si tienes este juego basado en la serie de la televisión y lo has guardado en la estantería por que "pasó de moda", ve preparando el plumero y esta lista de trucos por que es muy posible que le pilles el gusto otra vez.

Introduce estos códigos en el menú principal y el truco se activará para la siguiente partida, aunque recuerda que solo funciona un código a la vez.

Volar
Máxima munición
Armadura al máximo
Energía del Glith al máximo
Juega siendo Dot
Juega siendo Enzo




▲ Desde el menú secreto podemos ver todos los finales y fatalities. Una verdadera pasada.

Castlevania Symphony of the Night

Aquí tienes una lista al completo de todos los trucos para este clásico en PSX que a pesar de los años que tiene no decae.

JUEGA COMO RICHTER

Acaba el juego y guardalo en la memory card. Empieza una nueva partida y ponle el nombre RICHTER.

ARMADURA ESPECIAL

Acaba el juego y guardalo en la memory card. Empieza una nueva partida y ponle el nombre AXEARMOR.

99 DE SUERTE

Para empezar la partida con un 99 de suerte (así podrás encontrar objetos secretos nunca vistos) acaba el juego y guarda la partida. En el nombre de la partida pon X-X!V"Q

PISTA ABSURDA

Pon el juego en un lector de CDs de música y escucharás a Alucard diciendo en ingles "Como puedes ver este es un cd negro de PlayStation. La pista número uno contiene información del juego o sea que por favor no la ejecutes, aunque está claro que no me harás caso, ¿lo harás?". (Las pistas de datos pueden estropear) tus altavoces). Después de esto escucharás las músicas del juego.

Die Hard Trilogy

Tranquilos, sabemos que el juego es viejo, no nos hemos vuelto locos, simplemente ponemos estos trucos por que en muchas de vuestras cartas los pedís. Por eso están aquí, por que vosotros sois quienes hacéis que esta sección funcione con lo que más os gusta.

Para hacer que los trucos funcionen entrad al subjuego que queráis, Pausad el juego y manteniendo apretado el botón R2 introducir los siguientes códigos.

DIE HARD

Invencibilidad	→ ↑ ↓ □
Munición infinita	→ ↑ ↓ ↓ □ →
50 granadas / 5 balas	→ □ ↓ ○
Modo Bola	→ □ □ ↓
Gravedad Baja	↓ □ △ ↓
Modo Invertido	→ □ △ →
Esqueletos	△ (x 10) → (x 4)
Modo Helio	↓ ○ ○ ↓ △ ↓

DIE HARDER

Invencibilidad	↓ △ → □
Cambio de cara	↓ ↓ □ × □
Máximos Misiles/Granadas	→ □ ← ○ △ ↓
Esqueletos	↓ □ △ ↓
Modo deformado	← △ → ↓
Edición de mapas	→ ↑ ↓ □

DIE HARD LA VENGANZA

Vidas infinitas	← ○ ↑ ↓ □ →
Coches Grandes	← △ → ↓
Otro punto de vista	↓ ○ ↓ ○
Modo Bola	← △ → ↓
Cambio de cara	○ ↓ ↓ △ × □
Coches flotantes	→ □ ← △ × □ ↓
Modo Plano	↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ←
Modo Lento	← ↑ ← ← □ ↓
Modo cámara aérea	○ → ↓ □ △ ←
999 Turbos	○ ○ □ □ ↓ ↓ × ×
Modo de los programadores	→ ↑ ↓ □
Modo tonto	→ ○ ← ← □ ↓

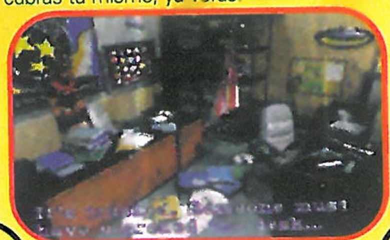
Modo platillo volante:
Pon el cursor sobre Quit y manteniendo pulsado el R2 aprieta → □ △ ↓ × × ×

Resident Evil 2

Está claro que Resident Evil es uno de los pocos clásicos que por muchas veces que lo juegues siempre podrás encontrar algún detalle nuevo, como este film secreto que hemos encontrado para ti.

FILM SECRETO "D"

Hay un trozo de película oculto en la habitación que está desordenada, más concretamente en la segunda planta de la comisaría de policía. Mira el escritorio de la izquierda 50 veces y aparecerá este trozo de película. Preferimos no decirte que es para que lo descubras tu mismo, ya verás.



Bloody Roar

Si tienes éste estupendo juego de lucha y quieres sacarle todo el partido lo mejor será que no pierdas de vista esta estupenda lista de trucos con los que te lo pasarás en grande.

MODO CABEZÓN

Mantén el L2 mientras seleccionas el personaje para activar este modo.

MODO PEQUEÑÍN

Mantén el R2 mientras seleccionas el personaje para activar este modo.

REPETICIONES DE CÁMARA INFINITAS

Uno de los puntos fuertes de Bloody Roar son las devastadoras repeticiones al eliminar a tu contrincante, si quieres disfrutar de ellas mantén apretado el △ durante el final de los combates.

MENÚ DE OPCIONES ESPECIALES

Debajo del menú de opciones hay varios modos extra que solo se activarán si haces determinadas acciones. Aquí tienes la lista completa de las mismas.

Opción Extra	Termina el juego sin continuar
Modo brazos grandes	Termina el juego con Yugo
Modo sin transformaciones	Termina el juego con Alice
Modo de cámara	Termina el juego con Long
Modo sin destellos	Termina el juego con Mitsuko
Modo sin muros	Termina el juego con Fox
Muros invisibles	Termina el juego con Bakuryu
Recuperación de vida	Elimina a 10 en el modo Survival
Ring pequeño	Termina el juego en nivel cuatro de dificultad con todos los personajes
Modo Especial de imágenes	
Alice Diferente	Termina el juego con Alice en nivel seis de dificultad sin continuar.

Rival Schools

Realmente no hay códigos para este juego, pero lo que si que hay es una lista completa de opciones extras con las que podréis sacar mayor partido a este interesante (pero nada deslumbrante) juego de lucha de Capcom.

PARA AMBOS MODOS (Arcade y Evolución)

FINAL BUENO

Para ver el final "bueno" deberás ganar la séptima lucha (normalmente la última) usando la técnica de combate de equipo (ambos saldrán al escenario a pegar de tortas a tu enemigo). Si lo haces bien serás llevado al ring número ocho en el cual deberás ganar para ver la animación final.

GALERÍA

Cada vez que veas un dibujo de fondo nuevo (aparecen mientras está cargando) quedará registrada en la galería. Cuanto más juegues más dibujos verás.

Ropa oculta de Hinata
Termina el juego con Hinata

Ropa oculta de Natsu
Termina el juego con Natsu

Ropa oculta de Tiffany
Termina el juego con Tiffany

Ropa oculta de Kyoko
Termina el juego con Kyoko





PARA EL MODO EVOLUCIÓN

PERSONAJESEXTRA

Cada vez que termines el juego con un personaje aparecerá otro nuevo, habiendo un total de 24.

Modo Apuntar
Gana todos los combates con cualquier personaje

Modo Home Run
Termina con Shoma en el nivel más alto de dificultad.

Modo Fuera
Termina con Roberto en el nivel más alto de dificultad.

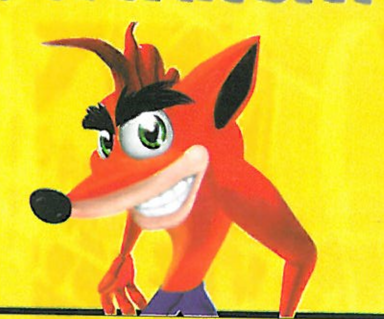
Modo Servicio
Termina con Natsu en el nivel más alto de dificultad.



Crash Bandicoot 2 Platinum

Este truco ya es viejo, pero si nunca lo has oído o eres nuevo en este mundo de PlayStation te vendrá muy bien para esta segunda parte de Crash.

Busca en la segunda Habitación de teletransporte un osito tirado en el suelo. Ahora tendrás que saltar encima hasta alcanzar las vidas que hay arriba. Recuerda que este truco solo se puede hacer una vez o sea que intenta hacerlo bien.



Test Driver Offroad 2

CONDUCE UN AUTOBÚS AMARILLO

En el menú de selección de transmisiones (tanto en la carrera de campeonato como la rápida) mantén apretado SELECT y aprieta L1, ◀ , L2, ▶ ▲ , L1, L1 Ahora si miras entre los coches disponibles tendrás un autobús con el que cruzar los terrenos más difíciles.

CONDUCE UN CAMIÓN DE LOS HELADOS

En el menú de selección de transmisiones (tanto en la carrera de campeonato como la rápida) mantén apretado SELECT y aprieta R1, L2, L2, ▼ ▼ ▼ , L2, L1. Ahora si miras entre los coches disponibles tendrás el camión de los helados listo para repartir por los lugares más insólitos.

Con un solo código podrás tener acceso a todas las pistas y coches disponibles, aunque si somos sinceros este truco no te será de mucha utilidad ya que es muy fácil terminárselo en un par de horas. En cualquier caso, ve al menú principal y mantén apretado SELECT y aprieta **********. Empieza una partida y podrás ver con tus propios ojos todos los magníficos coches de Test Drive 4x4

ACTIVA EL RADAR

Si deseas estar informado en todo momento de por donde intentan adelantarte lo mejor será que actives este truco yendo al menú principal. Mantén apretado SELECT y aprieta **********. Ahora al empezar cualquier carrera tu coche llevará el radar consigo.

LOS CREADORES DE TEST DRIVE 4X4

Solo si te aburres y no sabes que hacer, activa este código en el menú de créditos. Mantén apretado SELECT y pulsa R2, R1, L1, L2, L2, L1, R1, R2. Ahora verás lo que comen los programadores...

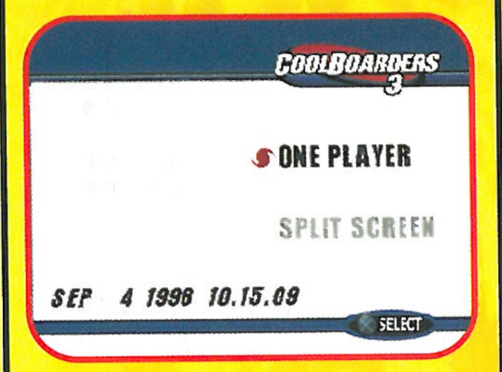


▲ ¿Alguien quiere ir al colegio en éste autobus todoterreno?...

Cool Boarders 3

- Observa su arte

Si te has quedado alguna vez con las ganas de ver que tal has cruzado esta o aquella curva, o si simplemente quieres pasar un rato "extra" usa este "truco". Al terminar una carrera y mientras se te muestra la repetición para verlo a cámara lenta usa ◀ y para congelar la imagen ▼. No es un gran truco, pero tal vez te sirva para disfrutar aun más tus jugadas.





▲ En el modo de repetición añadele un toque más dramático usando las fechas de dirección para ralentizar el movimiento o congelar esos momentos de inspiración.

Dos de estos códigos sirven para poder acceder a todas las pistas y competidores. El tercero no tiene más utilidad que la de reirte un rato del enorme cabezón que se le ponen a los jugadores.

Efecto	Código
Todas las pistas	WONITALL
Todos los jugadores	OPENEM
Modo Cabezón	BIGHEADS

Rally Cross 2



▲ Aquí es donde tendrás que introducir los códigos. Una vez introducidos aprieta X para volver al menú principal y ver qué cambios se han producido.

MONTONES DE CÓDIGOS

Al igual que su predecesor, Rally Cross 2 incluye una amplia lista de códigos con los que sacaremos el máximo potencial de este divertido juego de rallys.

Para hacer que estos códigos funcionen tendrás introducirlos cuando el juego te pregunta un nombre al empezar un nuevo campeonato. Después de ponerlo acepta con el botón X y vuelve al menú principal para ver los cambios que se han producido.

Código	Efecto
SISAO	Pista Oasis
ELGNUJ	Pista Jungla
FOSTER	Pista de los pequeños bosques.
NIVEK	Pista Congelada
MIT	Pista llena de polvo
KCIN	Pista del Río Roca
CIRE	Pista Seca
BSIRHC	Pista de las Laderas
AIRFILLED	Nivel de gravedad bajo
LEADSHOT	Controles físicos del Rally Cross 1
MONEY	Restaura los Controles de Rally Cross 2
INCORPOREAL	Desabilita los golpes
PREVET	Pistas y Coches del nivel Veterano
PROPRO	Pistas y Coches del nivel Profesional.
PREALL	Todas las pistas y coches

Nota: Estos trucos no activarán los últimos dos coches secretos, para ello tendremos que dirigirnos al nivel profesional y ganar la última pista para convertirnos en unos verdaderos campeones y poder tener acceso a los dos coches secretos.



▲ Con estos trucos podrás empezar las partidas con el mejor de los coches posibles.

Col Boarders 2 Platinum

Si quieres sacarle todo el potencial a este juego de Snowboarding aquí tienes una completa lista de códigos para aprovechar al máximo todo su potencial.

ROPAS DIFERENTES PARA CINDY E IRIN

Para activarlas tendrás que ir al menú principal y poner el indicador encima de Competición. Ahora aprieta ↓, R1, ↑, R1, ↓, R2, ↑, R2, ↑, ↑, R1, ↓, ↓, R2. Escucharás al locutor diciendo "here we go". Ahora podrás ver los uniformes en todos los modos excepto en el de competición.

MOTO RACER PLATINUM

Ahora que está disponible en su edición PLATINUM seguro que muchos de vosotros lo habéis adquirido. Por esta razón os hemos preparado esta completa lista de trucos.

NOTA PARA TODOS LOS TRUCOS:
Estos códigos deberán ser introducidos en la pantalla de presentación con un mando normal. Pero sobretodo tendrás que introducirlos muy rápidamente o no funcionarán. Cuando funcionen la pantalla de presentación desaparecerá.

TODAS LAS PISTAS EN MODO NORMAL E INVERTIDO.
Aprieta ▼, ▲, ▶, ◀, ◀, L1, R1, ✕. Ahora podrás acceder a algunas de las pistas más increíbles del juego.

MINIBIKES
Aprieta F d, F f, R2, L2, F f, F d, L1, B 5. Al entrar al juego verás una opción en la parte inferior de la pantalla.

TURBO EXTRA
Aprieta F d, F d, F d, B s, R1, B s, R2, F d, F d, B x

VICTORIA ABSOLUTA
Si se te da tan mal como para no poder terminarte el juego y ver el vídeo final usa este código y tendrás una oportunidad. B l, B s, B l, B s, B l, B s, L1, F d, R2, B 5

DUKE NUKEM TIME TO KILL

Tendrás que poner todos estos códigos apretando el botón de Pausa en medio del juego. Solo podrás introducir un código por vez, con lo cual tendrás que quitar y poner la pausa para meter otro truco. Si lo introduces correctamente el juego te mostrará un mensaje de confirmación.

Código	Efecto
▼ ▼▼▼▼▼▼▼▼▲	Podrás elegir el nivel en el menú principal (mira la imagen)
L2, R1, L1, R2, F d, F f, F d, F f	
Invulnerabilidad	
R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2	
Invulnerabilidad temporal	
L1, R2, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1	
Invisibilidad	
F g, F g, Fs, F g, F g, Fs, F g,F g, Fs	Potencia las Armas
L1, L2, F d, L1, L2, F f, R1, F g, R2, F s, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2, L2	

TODOS LOS OBJETOS

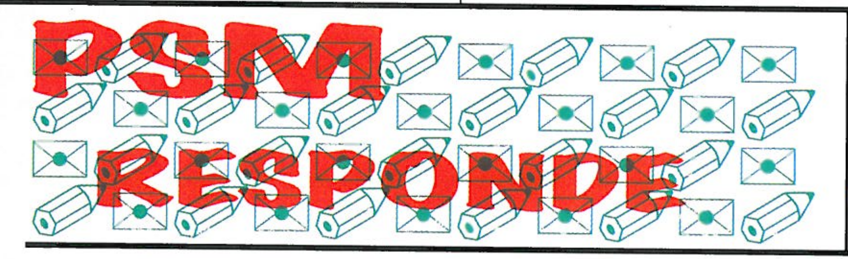
L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2	Daño Extra
R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, F d	Duke Cabezón
R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, F f	Duke con cabeza pequeña
R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, F d	Enemigos Cabezones
R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, F d	Enemigos pequeños



▲ Cuando introduzcas los códigos correctamente te saldrá un mensaje confirmándotelo, si no sale nada hazlo de nuevo.



▲ Para cambiar de nivel tendrás que volver al menú principal en el que verás una nueva opción, mueve los cursores hacia los lados y podrás elegir el nivel.



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección: PSM C/ Nicolás Morales, 38-40, 2ª Planta, Local 4. 28019 Madrid.

Tío Alberto y Tío Sebas.

MARATON INFORMATIVO
Iván Balbuena Jiménez
Madrid

Hola amigos de PSM, soy Iván y tengo 16 años, espero que la carta sea publicada en vuestra "magistral" revista que por cierto además de ser buena lo mejor es el tamaño, porque es muy manejable. Ahí van mis preguntas y un truco sobre el FFVII.

Hola Iván, gracias por los piropos y sobre todo por el fantástico truco-guía que nos mandas, estamos seguros que la tía Nimúe se va a poner las botas con él.

¿Porqué no han salido en España la 2ª y 3ª parte del genial Penny Racers de Takara? Seguro que más de uno dirá que es una cascarria, pues no, es uno de los juegos más adictivos y divertido que conozco, además de el han salido joyas como GT, RR, R4, THB... y si no mirar el juego.

Pués si te somos sinceros no lo sabemos, aunque nos imaginamos que se tratará de problemas de marketing, porque aunque a ti te guste el juego, sentimos tener que decirte que nos parece una cascarria. Por cierto, permítenos dudar que los juegos que has mencionado hayan salido del Penny. Oye Iván no te creas que nos metemos con tu juego, aquí por ejemplo gusta mucho el Hang On de Megadrive y eso no quiere decir que sea una maravilla, para gustos se hicieron los colores...o no?.



Sebastian Sutho

¿Cómo se sacan las bonificaciones de GT?

No entendemos a que te refieres con lo de bonificaciones, imagino que querrás saber como conseguir los coches extra, bueno pues todo depende de las pruebas que ganes y son estas:

Sunday Cup	*Mazda Demio*
ClubmanCup	*Chevrolet Camaro 30Th Anniversary Edition*
GT Cup	*Toyota Chaser Limited Edition*
GT World Cup	*Acceso al modo Hi-Fi*
Carrera FF	*Honda CRX EF-8 SiR y Toyota Celica SSII*
Carrera FR	*Nissan "Q"s 1800 y Nissan SilEighty*
Carrera 4WD	*Subaru SVX S4 y Mitsubishi Lancer GSR Evolution IV*
Ligeros	*Honda CRX Type R y Mazda Eunos*
Japoneses contra Americanos	*Mitsubishi FTO LM y Dodge Viper GTS-R (una maravilla)*
Japoneses contra Ingleses	*Cerbera LM (una pasada) y Honda CRX Limited Edition*
Ingleses contra Americanos	*Chrysler Concept Car (ajustado) y Mazda RX-7 A-Spec Limited*
Mega GT	*Toyota Soarer 2.5 GT-T VVT-I y Aston Martin DB 7 Coupé*
Carrera Normal	*Toyota Supra RZ (bueno) y Subaru Impreza 96 WRX Sti III*
Carrera Ajustados	*Nissan 91 Skyline GT-R*
Grand Valley 300	*Castrol Supra GT (el más bonito del juego)*
Stage 11 Racing	*Nissan Silvia Limited Edition*
Stage 11 Modificados	*Nissan Nismo GT-R (un misil de coche)*

Y si te atreves o eres capaz de sacar el trofeo de oro en todos los permisos, esto es lo que te espera:

Permiso B	*Chrysler Concept Car*
Permiso A	*Toyota TRD 3000 GT (lo flipas)*
Permiso A Internacional	*Nissan Nismo 400R*

Bueno creo que nos hemos tirado el rollo, no?

¿Qué se sabe del juego de carreras KPH?

Púes la verdad es que por ese título no conocemos ningún juego de carreras.

Quisiera saber como se consigue en FFVII la materia subacuática, solo lo pregunto por curiosidad porque ya me he pasado el juego entero (armas incluidas) y solo me queda saber eso.

¡Ah listillo! Pues entonces no te lo has pasado entero. Es broma, verás, en Puerto Junon vas por el pasillo acristalado o bóveda que conduce a los submarinos (el último en el que la vista es en primera persona) y te quedas dando vueltas hasta que aparezca un enemigo llamado "barco fantasma". Antes de luchar con él recuerda ir equipado con materia "sentir" y "transformar"(no se te ocurra llevar la de "contraataque"). Reduce sus puntos de vida al mínimo(pero no lo mates) para que funcione el ataque "transformar", si lo consigues se convertirá en un libro que tendrás que entregar al viejo del pueblo de Kalm, a cambio te entregará la materia subacuática, fácil verdad?

Y ahora transcribimos íntegramente como el tío Iván se ventila a Arma Esmeralda en menos de 20 minutos y sin la materia subacuática ¡Tachaaan! (jó que fiera).

"Primero coge a tus tres mejores personajes

(yo escogí a Cloud, Tifa y Barret) y entrénales a fondo en el avión hundido hasta que estén al 100% de vida (9.999) y de magia (999), parece difícil pero con las materias super magia y super vida instaladas en armas y armaduras de crecimiento doble es fácil. Y ahora antes del combate:

CLOUD: Arma final, armadura de Aegis o cualquiera que tenga buena defensa y ataque de magia y unas zapatillas. En las materias equípale con Caballeros (nv. 2-3) con absorbe PM, ataque final (nv. 5), fénix (nv.5), gesticular, invocación W, super magia (nv.5 y otro en nv.3), y lo demás en vida y magia plus. Debería tener un porcentaje de magia de 255 y de 110 en ataque.

TIFA: Lo mismo que Cloud pero con sus mejores armas y armaduras, y otras zapatillas. Materia: Gesticular, Magia Barrera (muro), Super magia (si ves que Cloud pasa de 255 se lo das a Tifa) y lo demás en vida y magia plus. ¡La barrera unida a una materia Todos!

BARRET: Lo que quieras, solo lo queremos para cubrir a los otros dos y subir de nivel las magias y invocaciones. Materias: cubrir a tope y lo demás en vida y magia plus (para esto compra muchos PG Plus y PM Plus y engórdalos con armas dobles. (Nota de la redacción: Si has conseguido la materia final del Gold Saucer únela a una de vida con nivel maestro y así si mueren todos serán automáticamente revividos, aunque recuerda vigilar el nivel de magia)

Empieza el combate (Tienes que llevar a Cloud con su último límite)

Primero haz que Tifa haga el muro (para protegeros de los ataques de Esmeralda) y después que Cloud haga su límite, deja pasar el turno hasta Cloud otra vez y que este gesticule hasta 5 ó 7 veces (con el muro y la protección de Barred aguantará) y cuando te los maten a todos haz que Tifa lance otro muro y que Cloud haga dos veces los Caballeros (de la tabla redonda), luego pasa el turno hasta Cloud y que gesticule y ahora que lo haga Tifa también y si aun no ha muerto gesticula con Cloud y todo esto habrá acabado. Te sobrarán de 6 a 7 minutos de los 20 iniciales. No creo que salga a la primera pero practica que al final sale (Nota de la redacción: No te comas el coco y consigue la materia subacuática que es más fácil).

Calculo:

Límite de Cloud = 3.500 x 15 (vida / golpes) = 52.500 x 5 límites = 262.500

Caballeros de Cloud = 9999 x 12 = 119.988 x 4 - 5 = 479.952 - 599.940

Caballeros de Tifa = 6990 x 12 = 72.000 x 4 = 288.000

Todo esto hace un total de más de un millón de puntos de daño. Espero que este truco le valga a Patricia Nimúe y a otros muchos. (Nota de la redacción: No te hagas ilusiones que se te ven las intenciones, pillín)

ADULADOR...

Raúl Espinosa Santiago
Torrelavega (Cantabria)

Me llamo Raúl, tengo 14 años y soy el mayor adulador de Final Fantasy VII, en mi opinión, el mejor juego de la historia. Creo haber descubierto todos los secretos. Necesito otro juego como ese y al haber leído vuestra fascinante revista, pensé que responderíais mis preguntas.

Faltaría más, claro que las responderemos y con mucho gusto.

¿Qué juego me recomendáis parecido o mejor que FFVII?

Mejor que FFVII será el VIII cuando salga, pero como todavía falta algún tiempo te recomendamos Wild Arms que aunque no es mejor, está bastante bien.

Un juego de acción, uno de lucha, uno de plataformas y otro de aventura.

De acción, Apocalypse; de lucha Tekken 3 o Dead or Alive; de plataformas Crash 3 o Wild 9 y de aventura por supuesto Metal Gear Solid.

¿Quién realizó el dibujo de la portada del nº 1?

Nuestro super artistazo PSM Art Adams desde USA con amor.

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Diego Alberola González
Valencia

Buenas, amigos de PSM, quería haceros unas preguntas:

¿Me podríais decir cuando, de una vez por todas, se creará algún juego para Playstation o para PC basado en el mítico Señor de los anillos de Tolkien?

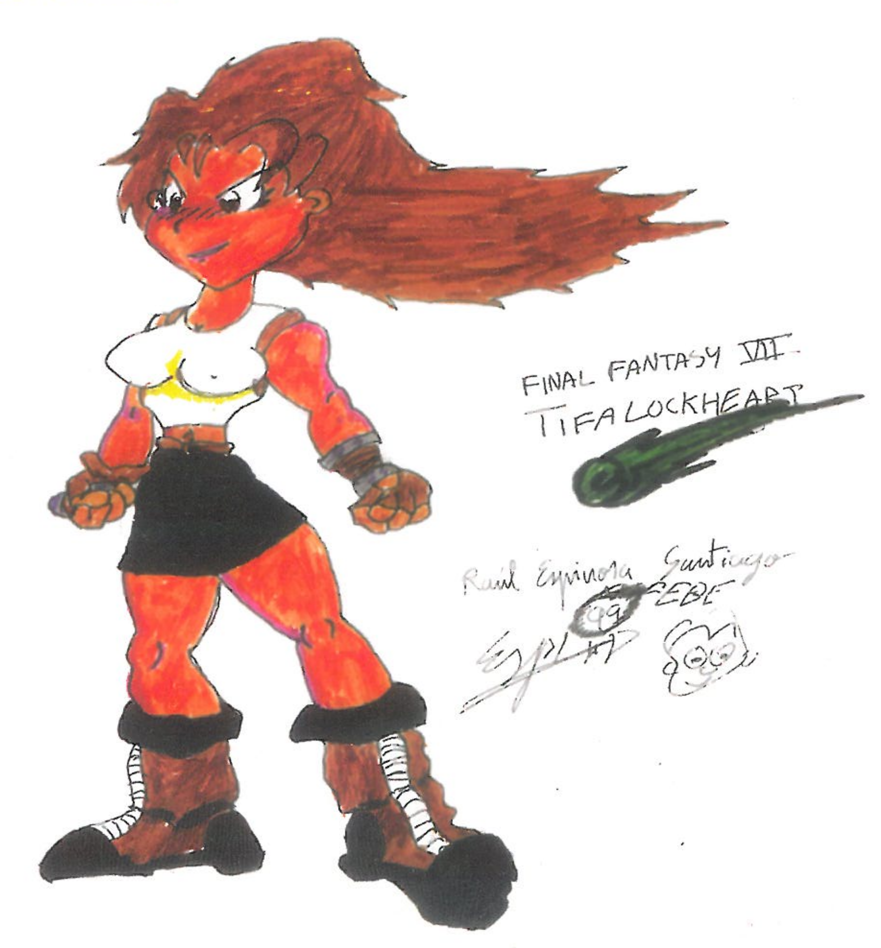
Para PC salió hace ya bastante tiempo aunque no se le dio mucho bombo aquí en España (en Inglaterra sí) y pasó poco menos que inadvertido. Para la Play no creemos que salga.

¿Son verdad los rumores sobre que la PSX2 no será compatible con la PSX?

No, no solo no son verdad sino que nos ha chivado un pajarito que sabe mucho de esto que hay muchas posibilidades de que si que sea compatible, aunque no dejan de ser rumores y más rumores. Lo único oficial que hay sobre PSX2 es sobre su capacidad gráfica y lo hemos publicado en este mismo número en nuestra sección "Monitor".

Finalmente quería saber si habrá continuación del ISS Pro 98.

Pues seguramente el ISS Pro 99.



BIENVENIDO AL CLUB

Víctor M. Lorenzo Coello
Coslada (Madrid)

Hola colegas de PSM, por si acaso dice el tío Sebas que nadie le saluda, lo primero un saludo para él. Me acabo de comprar la Playstation y quería que me aconsejaseis algún juego de coches de carreras o de rallies que son mis preferidos.

Ante todo enhorabuena por haber elegido la mejor consola y la mejor revista (viva la modestia) y bienvenido al club de los Playstationmaníacos. Los tres juegos de coches que todo amante del género debería tener son: Gran Turismo, Colin Mc Rae Rally y Fórmula 1 97 por este orden. No obstante te recomendamos, ya que eres nuevo en esto, que eches un vistazo a nuestra sección "Escaparate" donde podrás orientarte sobre los mejores (y peores) juegos disponibles.

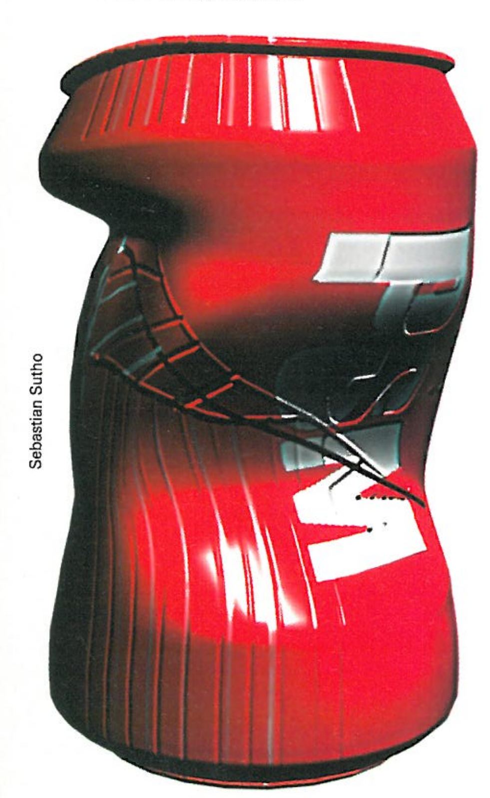
También quería que me aconsejaseis entre Crash Bandicoot 3 o Pequeños guerreros.

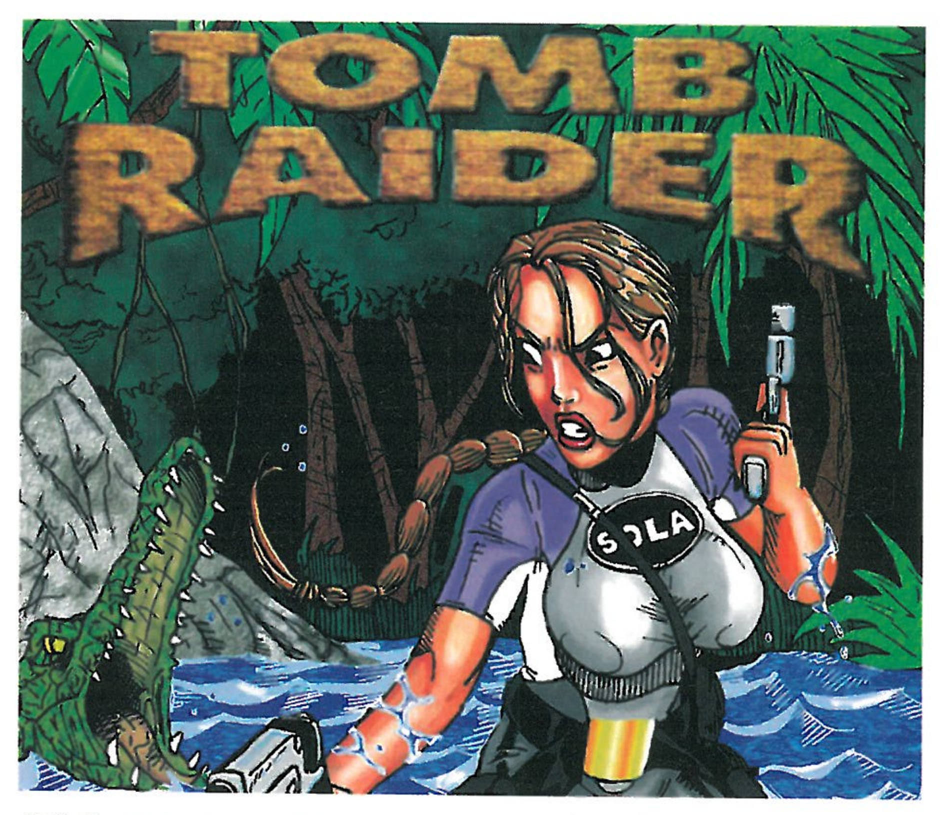
Nosotros preferimos Crash 3

Los de fútbol no son mi fuerte pero entre FIFA 99 o ISS PRO 98 ¿Cual está mejor?

FIFA 99 es más bonito, los comentarios de Manolo Lama son estupendos y además cuenta con jugadores reales. En cuanto a jugabilidad están los dos muy a la par.

Vosotros pensáis que va a ser mejor la Dreamcast o la Playstation 2.


Sebastian Sutho



Difícil pregunta, aunque si nos atenemos a los datos que publicamos en Monitor sobre la Play 2, parece ser que en cuestión de gráficos ésta ganaría por goleada a la Dreamcast.

EL "TIO RUMORES"

Sergio David Masalleras
Sant Feliu del Llobregat (Barcelona)

Hola colegas, soy Sergio David y tengo unas cuantas dudas para que me aclaréis.

Ahora que va a salir Metal Gear Solid, ¿Creéis que el creador del juego Hideo Kojima estará pensando hacer una segunda entrega de este espectacular juego?

Si, lo de la segunda parte es casi seguro, lo que ya no se sabe es si será para Playstation o para Dreamcast.

¿Es verdad que Kojima ha ideado un sistema contra la piratería que consiste en un número secreto inscrito en la caja del juego para que quien no tenga el original no pueda terminarlo?

Vemos que estás muy bien informado. Si, es cierto y consiste en lo siguiente: Después de eliminar a Ocelot la base te pide que contactes con Meryl y para ello necesitas marcar el famoso número en tu comunicador, así que si no lo tienes no puedes continuar tu aventura.

He oído rumores de que Resident Evil 3 podría salir a finales de este año o principios del 2000 para Playstation. ¿Creéis que son ciertos?

Pues la verdad es que no, porque según la información que tenemos no habrá mas Resident Evil para PSX; se programará para Dreamcast y se llamará Resident Evil Code Verónica, aunque esto no quiere decir que no salga otro con la misma calidad aunque no se llame igual y si no espera a ver Silent Hill o Parasite Eve si este último llega por fin a España.

También he oído rumores sobre Resident Evil 2 compatible con Dual Shock, ¿Es cierto?

Totalmente cierto, aunque solo para Japón y USA. Aquí es muy improbable que llegue, a no ser que al igual que Infogrames añadió extras en su versión Platinum de V-Rally, lo haga Virgin cuando salga RE2 también en esta gama, algo que parece poco probable. Esperemos estar equivocados.

Soy muy aficionado a los juegos de simulación aérea, y tengo Air Combat y Ace combat 2. ¿Qué opináis sobre Ace Combat 3, tiene buena pinta no? ¿Es verdad que ha copiado los gráficos de R4 para darle un toque más realista? ¿Cuándo saldrá?

A nosotros también nos encantan los simuladores aéreos y ya tenemos "mono" de jugar a uno nuevo. Por lo que hemos podido ver tiene muy buena pinta. En cuanto a lo de copiar los gráficos de R4, hombre, no los copia porque es de los mismos programadores y además cuando se consigue un motor de gráficos tan bueno como el de R4 lo lógico es que lo usen en todos sus nuevos lanzamientos. Sobre la fecha de llegada aquí no hay nada oficial, aunque Namco asegura que será durante este año.

EL CHAMAN DE LOS VIDEOJUEGOS

Fernando Díaz Díaz
Madrid

Te saludo, Alberto, oh gran sabio de los videojuegos, abuelo de los abuelos, conocedor de todo conocimiento consolero; a ver si me puedes contestar estas preguntillas.

Te saludo, oh Fernando, gran Chaman, lector entre los lectores, comendador de los creyentes, todo honor y toda gloria por los siglos de los siglos amén.



Se dan muchas fechas, pero ¿cuándo saldrá definitivamente la segunda parte de Gran Turismo?

Las noticias que obran en nuestro poder apuntan a un lanzamiento en USA a finales del cuarto trimestre de este año, lo que indica que es muy posible que esté aquí para navidades o reyes, aunque esto son sólo suposiciones nuestras, que lo sepas torpedo.

¿Saldrá Theme Park en Platinum?¿Qué próximos títulos van a salir en esta serie?

Sinceramente creemos que no saldrá, ya que es un título que se encuentra descatalogado según nos ha comentado Electronic Arts. Los próximos lanzamientos para esta gama aparte de los ya disponibles Time Crisis y Soul Blade (que no deberías perderte), serán Moto Racer, Tomb Raider II y Total Drivin´entre otros.



¿Merece la pena comprar FIFA 99 teniendo el 98?¿Hay mucha diferencia entre ambos?

Si merece la pena, hay bastantes diferencias entre ellos, tales como los movimientos de los jugadores, los fantásticos gráficos, la jugabilidad que ha sido muy mejorada y un montón de razones más. A nuestro juicio FIFA 99 es el mejor juego de fútbol que existe actualmente para nuestra consola.

Todavía queda bastante para que salga Final Fantasy VIII, pero ¿Se sabe si estará traducido?

Oficialmente no se sabe todavía nada de esto, pero estarían locos si no lo hicieran puesto que la avalancha de gente que se les iba a echar encima a los de Square iba a ser más catastrófica que el hundimiento del Titanic. Que sí hombre ¿cómo no van a traducirlo?

¿Qué juego os gusta mas, teniendo en cuenta calidad-precio, V-Rally, TOCA o Colin Mc Rae?

Teniendo en cuenta calidad-precio exclusivamente, por supuesto V-Rally que está en Platinum y encima lo han hecho compatible con Dual Shock y le han añadido mas coches.

¿Qué tal está el Pool Hustler?¿Qué otros juegos de billar hay para PSX?

Es muy bonito gráficamente y su forma de jugar por turnos contra la CPU es muy original, pudiendo ver a tu contrario como prepara el tiro y toda la parafernalia que monta antes de tirar. Además la vista en primera persona ayuda mucho a perfeccionar tus tiros. Otro juego que tampoco está mal en este estilo es Actua Pool también de Infogrames y que ya está a la venta.

RIDGE "QK" RACER TYPE 4

El "QK"
Madrid

Muy buenas compañeros. Soy el "QK" y en primer lugar me gustaría daros la enhorabuena por la revista y que sepáis que aquí tenéis un fiel seguidor de todas vuestras movidas en los diferentes medios en que aparecéis. Pero en fin, como esto os lo dirá todo el mundo voy a pasar a las preguntas.

Gracias por los piropos y esperamos que te guste esta nueva "movida"

Soy un loco de los coches (sólo en los videojuegos, claro, porque en la realidad soy todavía de los que llevan la "L" pegada en el cristal) y me gustaría saber que juego de los que van a salir me recomendáis: R4, Sport Cars GT, Need for Speed IV...

Sobre R4 tienes un amplio examen en este mismo número. Sobre los otros dos, a nosotros nos parece que Need for Speed IV va a ser una verdadera "rayada" aunque no te pierdas el modo apuesta que incluirá el Sport Cars GT en el que te tendrás que jugar tus coches con los de algún colega y si pierdes te quedarás sin ellos; puede ser una risa.





He leído que en R4 no se puede ver tu coche de frente para saber si viene alguien detrás. ¿No creéis que es un atraso? A mí al menos me mola recrearme con los gráficos de los coches cuando voy por una recta.

Pues si, pensamos que no les hubiera costado nada incluir esa opción, aunque en la vista desde el interior del coche contarás con un espejo retrovisor que te será muy útil, sobre todo en las carreras de nivel difícil, para impedir el paso al "pollo" que viene detrás. De todas formas en el modo repetición podrás recrearte con todas las vistas de los coches que quieras, aunque aquí también echamos en falta la opción de cambiar de cámara que incluían algunos títulos como Gran Turismo o Formula 1.

Siguiendo con R4, ¿Es cierto que la única forma de disfrutarlo a tope es comprándote un mando especial? Como sea así me temo que...

Pues no es cierto, porque nosotros nos lo hemos pasado con nuestro Dual Shock y te podemos asegurar que hemos disfrutado como enanos.

El Jogcon, que así es como se llama al "mandito" en cuestión", es un periférico de Namco (puedes verlo en la preview de este juego en nuestro nº 1) cuya característica principal es que cuenta con una especie de rueda en el centro a modo de volante analógico. Todavía no va a estar disponible aquí en España de momento, aunque llegará mas adelante según nos ha comentado Sony.

TIFFANY

Carlos Gago Jiménez

LAS AVENTURAS DE NIMUE





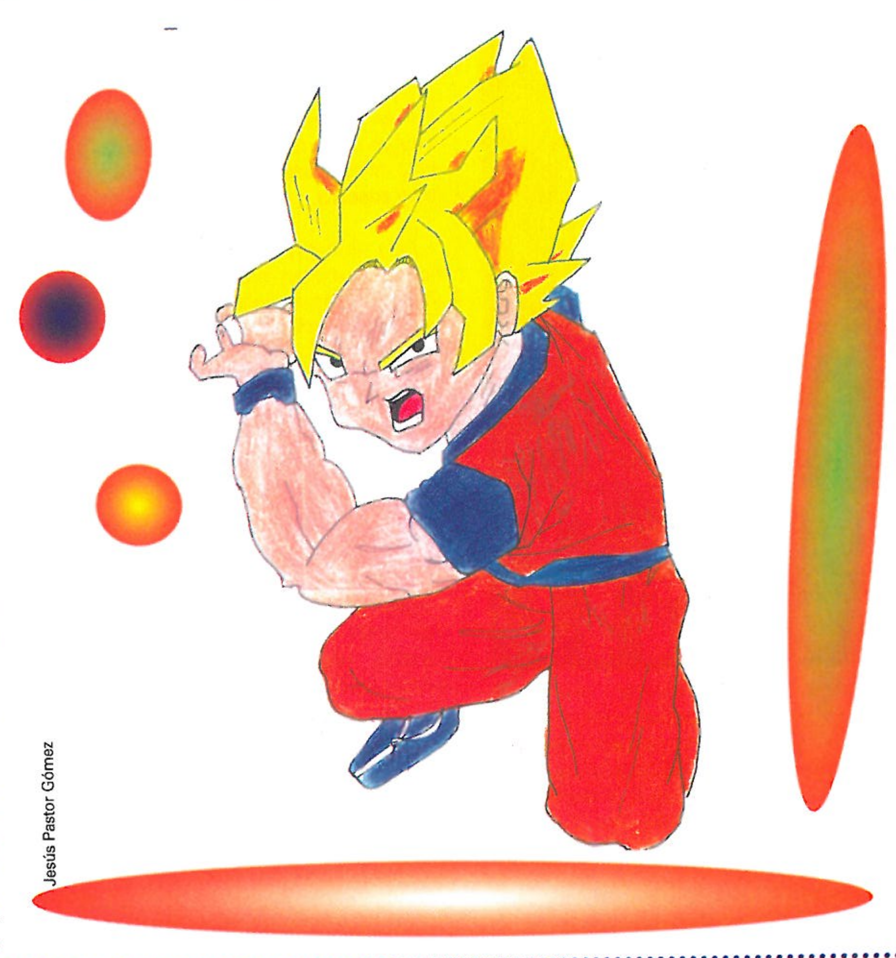


Cambiando de tema. Todavía tengo la garantía de la Playstation, pero cuando se pase estoy pensando ponerle el chip. Yo siempre he estado en contra de hacerlo y he criticado a mis colegas por ello, pero es que 7 ú 8 talegos por cada juego no es que se puedan pagar todos los días. Quizá me decante por el no, y más sabiendo lo que habéis publicado sobre no sé qué que no permite funcionar a las consolas con chip en los juegos nuevos.

Mira, ya se ha hablado mucho sobre este tema y todos conocéis nuestra opinión. Cada uno es libre de hacer lo que le dé la gana, como si la gente se quiere tirar por un puente, tu mismo con tu mecanismo. Eso sí, nuestro deber es informaros y deciros que poner el chip a la consola es ilegal y por tanto condenable y que es cierto que muchos de los juegos que saldrán este año traerán protección antichips; ahora tu decides lo que quieres hacer con tus bienes, si arriesgarte a que te escacharren la consola o que siga funcionando tan bien como hasta ahora. Con respecto a lo del precio de los juegos todos estamos de acuerdo en que son caros, pero tienes dos opciones muy económicas: una es comprarse las revistas y leer los análisis de los juegos que puedan interesarte y una vez estés mas o menos decidido sobre el que te interesa te lo alquilas, lo juegas, si te gusta te lo compras y si no pues a otra cosa.

No estaría nada mal una especie de guía para Colony Wars: Vengeance, porque todo lo que tiene de pasada lo tiene de difícil.

Vamos, vamos no será para tanto. Lo de la guía nos lo pensaremos, ¿vale?.



Jesús Pastor Gómez

EL BUZON DE SUGERENCIAS

Antonio Fernández Guerrero
Marbella (Málaga)

Antes de nada felicitaros por el trabajo que realizasteis en el nº1, en serio, me moló bastante en general, sobre todo la presentación y el formato son de lo mejorcito que he visto.

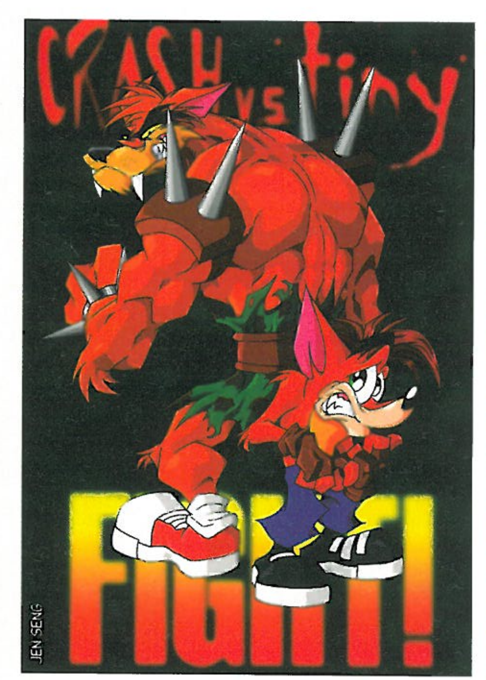
Soy un amante de los juegos de rol, pero no del rol de PSX o de PC. No comprendo por qué lo denominamos a veces por este término. Un juego de rol sería prácticamente imposible de hacer y no quiero ser tan negativo, pero la magia de la fantasía y esos sucesos que nos narra un "Master" pueden ser tan variadas y diferentes que pocas cosas se le pueden igualar. En PSX o PC el juego de rol perfecto sería mas o menos así: Imaginemos un juego en el que solo tengamos conocimiento del mundo en el que vamos a comenzar la aventura; con diálogos propios y respuestas propias o similares, con luchas desde muchos puntos de vista diferentes y con una estructura de la historia que no tengamos que ser obligados a seguir al pie de la letra, como ocurre en la mayoría de los casos.

Es mi opinión personal, puesto que no hay ningún juego de rol actualmente que siga estas pautas. Críticas aparte, quisiera aportar unas sugerencias para vuestra revista, como por ejemplo una o dos páginas con todos los nombres de los









juegos que podemos encontrar, ordenados según género y con una pequeña información; eso vosotros seguro que lo podríais hacer del "carajo" ya que los diseñadores hicieron en el nº1 un trabajo estupendo. (Nota de la redacción: Lo que pides en tu carta lo tienes mas o menos unas páginas mas adelante en nuestra sección "Escaparate").

Podría daros 1000 sugerencias, pues soy algo crítico, pero nadie es perfecto ¿no?, es broma. Si no os importa me encantaría aportar mi granito de arena.

Pues nos parece muy bien todo lo que expones en tu carta y nos parece de interés general para ver si hay alguna compañía que se fije en tus ideas. A nosotros nos parecería original un juego de rol con esas características y por eso te lo publicamos. Por cierto si querías aportar tu granito de arena, con esta carta lo has conseguido, muchas gracias amiguete.

¿Hay mas juegos musicales para PSX aparte de Fluid y Music?

Pues tienes Bust a Groove disponible y dentro de no mucho tiempo llegarán Unjammer Lammy (que no es otra cosa que la continuación de Parappa the Rapper, Beatmanía y Dance Dance Revolution, aunque son mas bien de baile que de música.

¿Por qué no hacéis un concurso de música con alguno de los programas de PSX?

Bueno, este concurso se ha estado haciendo desde Diciembre y hasta Marzo en nuestro programa de radio "La Noche Mas Loca" de Cadena Top y que allí en Málaga puedes sintonizar en el 105.4 de FM.

El concurso era con el "Music" de Codemasters y el ganador se llevó una cadena de música por gentileza de Proein, que es quien distribuye el juego en España. Pero no sufras que organizaremos mas de estos concursos.

COMO DE LA FAMILIA

Manuel Trillo Paredes
Madrid

Hola, os doy la bienvenida al sector de los videojuegos como revista y espero que tengáis mucho éxito; si me podéis responder estas preguntas os lo agradecería.

Hola de nuevo querido amigo, gracias por tus buenos deseos y ya sabes que aquí tienes tu casa (bueno, bueno, tampoco te vayas a venir a comer todos los días porque no hay mucho presupuesto)

¿Para cuando Rayman 2?¿Superará a Crash 3?

Pues la verdad es que lo único que sabemos es que estaba en proyecto para este año. Sobre si será mejor que Crash 3, hasta que no lo probemos no podemos decir nada, aunque como sea tan injugable como el 1 lo va a llevar muy crudo para desbancar al fantástico juego del marsupial.

Estoy ahorrando para Abril y aparte de Metal Gear Solid, entre Rollcage y R4 ¿Cual me recomendáis sabiendo que tengo GT, V-Rally y Micromachines V3?

Aparte de MGS que es obligatorio tenerlo, R4 es un juego más completo en todos los aspectos y seguramente te convenza mas que Rollcage. A pesar de todo, este último es una rayada (si no que se lo digan al tío Sebas que disfruta como un enano con él) y si ha sacado un 9.1 de nota en nuestra revista (algo muy difícil) es por algo. Pruébalos y decide tú mismo con tu mecanismo.

¿Creéis que debo comprarme FFVII si acabo de descubrir que me gusta el rol?

No es que lo creamos, es que te lo ordenamos (es broma). Ahora en serio, FFVII es un juego que todo usuario de Playstation debería tener, le guste o no le guste el rol.

¿Es lo mismo chip pirata que chip multisistema?

Es exactamente lo mismo y exactamente igual de ilegal.

¿La Playstation Blue es una PSX con chip multisistema?

No, la PSX Blue es una herramienta de trabajo diseñada para probar juegos en desarrollo antes de que salgan al mercado (también llamadas copias beta), y así poder realizar análisis de estos para que vosotros tengáis información detallada de los próximos lanzamientos. Además no esta a la venta para particulares y es para uso exclusivo de la prensa especializada en videojuegos.

¿Harán una versión europea de Crash 3 que sirva para el Pocketsation?

De momento no, puesto que el juego salió antes que el periférico. Lo que no sabemos es si cuando salga en Platinum incluirán esta opción, quien sabe...

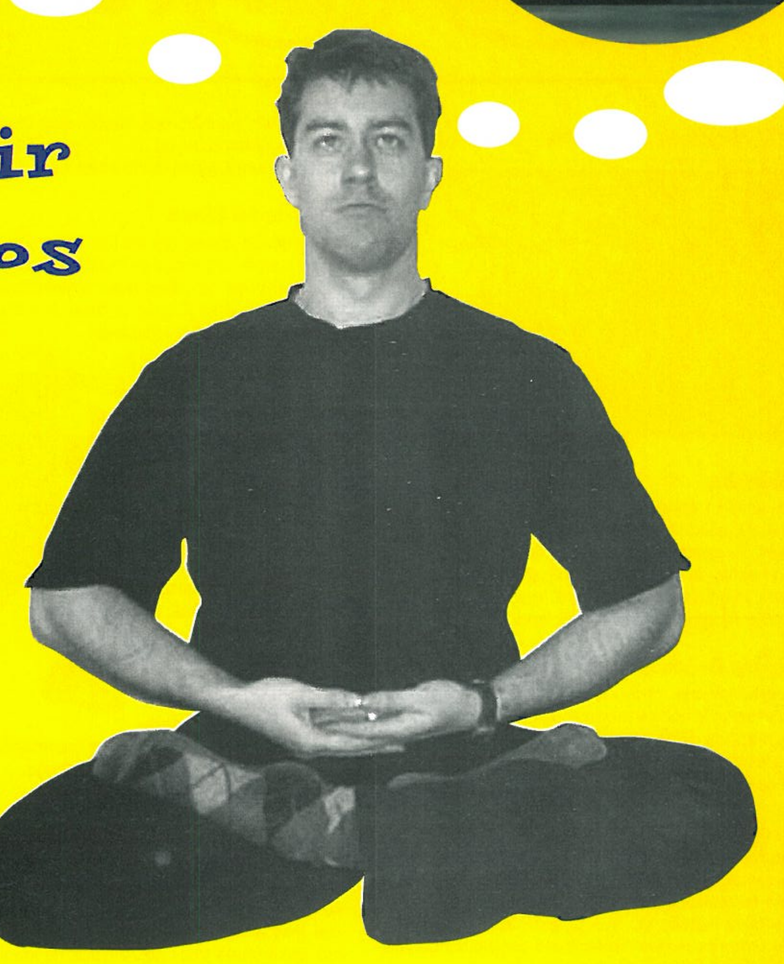
¿Pocketstation saldrá en Abril o en Julio-Agosto?

Según nos dijo Juan Montes en la entrevista del número anterior, saldrá a la venta este verano.

Por cierto Manolo, gracias por tus configuraciones de GT para el Supra RZ; no están nada mal pero hemos probado las tuyas y las nuestras y van un poquito mejor estas últimas, aunque te agradecemos mucho que nos las hayas enviado y te animamos a que sigas haciéndolo.







Para descubrir todos los trucos de tus juegos favoritos puedes hacer un gran ejercicio de concentración hasta levitar, como éste hombre...

O puedes buscarlos en nuestras secciones de Cartas y Trucos sin volverte Loco.







¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol



Alundra

Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

Azure Dreams

Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

Breath of Fire III

Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

Broken Sword I y II

Una fantástica aventura de las de hacer click con el ratón (mando muy recomendable para este juego) en la que disfrutarás de una trama llena aventuras por el mundo, en busca de secretos, pistas, etc. para llegar a tu objetivo final. Tendrás que ser muy astuto para resolver la historia, si te gustan los desafíos mentales y la lógica cualquiera de los dos es tu juego.

City of the Lost Children (La ciudad de los niños perdidos)

Es una historia intrigante, basada en la película, que consigue introducir al jugador de lleno en un argumento extraño y surrealista. Recuerda en muchos aspectos al clásico Alone in the Dark, buenos gráficos en 3D, aunque un control bastante lento. Flojillo.

Diablo

Uno de los clásicos del PC que fue magníficamente convertido a PlayStation. Una historia que te llevará a las profundidades de las catacumbas de un pequeño pueblo invadido por los demonios. Entretenido para los que buscan algo de acción-arcade y no estrictamente rol puro y duro. Fantástico modo dos jugadores colaborando entre ellos

Fade to Black

Juego de aventuras en 3D con unos gráficos bastante buenos en el que tu misión es escapar de una prisión e intentar no volver a ser atrapado por los cientos de robots que te saldrán al paso. Mezcla de acción y rompecabezas. Algo anticuado.



Granstream Saga

Es un cóctel de Final Fantasy y el sistema de mapas de Zelda-Alundra. No aporta nada nuevo al género. Es el juego de rol más lento que hemos probado en mucho tiempo, al que se le añade el inconveniente de no estar traducido al castellano. Sólo para fanáticos del Rol y el Manga. Tu mismo.

Final Fantasy VII

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

Legacy of Kain

Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

Men in Black (Hombres de Negro)

Basado en la película del graciosillo de moda (Will Smith) hubiera podido estar mucho mejor si tuviera algo más de acción. Gráficamente correcto y vistoso, aunque acaba aburriendo.

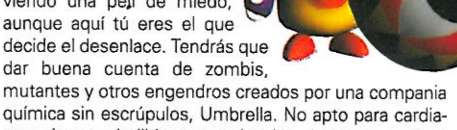
Tenchu

A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

Nightmare Creatures

Una especie de mezcla entre Resident Evil y Tomb Raider aunque no llega a la altura de ninguno de los dos. Gráficos muy poligonales y una trama más que pobre hacen que este juego se quede el algo que pudo llegar a ser, pero que no fue. Bastante malucho.

Resident Evil



El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

Resident Evil Direc-tors Cut

El mismo de antes, pero en una versión más avanzada, con más monstruos y objetos cambiados de sitio. Complemento ideal para cuando te termines el primero, además incluye una demo jugable de la segunda parte.

Resident Evil II

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este.

El quinto Elemento

Un intento baldío (y deslucido por la no presencia de Bruce Willis) de llevar a la PlayStation esta fantástica película de Luc Besson. Nada emocionante y muy pobre en su desarrollo, a lo que añadir el penoso control de los personajes y los mareantes movimientos de la cámara, que consiguen hacer que no sepas donde estás o por donde ir. No muy recomendable.

ODT

Un prometedor título que pudo ser mucho más de lo que fue. Una aventura confusa, un mapeado lioso en el que al mínimo despiste te caes al abismo y unos gráficos que pecan de excesivamente oscuros acaban por cargarse un título que por su argumento podía haber dado mucho más de sí. Bastante flojillo.

Tomb Raider

Un clásico de Playstation, el nacimiento de un mito: Lara Croft. Las aventuras de una especie de Indiana

Jones femenina con los polígonos mejor colocados de la historia de los videojuegos. Gráficos de ensueño, movimiento total en 3D, una aventura inigualable sólo superada por su continuación. Este es otro de los títulos indispensables en tu colección, y además barato porque está en gama Platinum.

Tomb Raider II

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

Tomb Raider III

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

Wild Arms

Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol que tengan unos conocimientos decentes de Ingles, ya que solo está traducido el manual.

Beat'em up (o juegos lucha)



Bushido Blade

El primer juego de lucha en el que lo que importa no es el dar más golpes que nadie, sino saber dar el definitivo. Aquí el honor del Bushido cuenta y es que si eres un cobarde o te dedicas a atacar a la gente por la espalda lo llevas muy claro porque serás descalificado. Bueno gráficamente y especialmente recomendado para los amantes de las artes marciales de lucha con armas.

Bloody Roar

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.



Cardinal Sin

Una especie de mezcla entre juego de lucha y aventura. Irás avanzando en él a medida que te vayas deshaciendo de unos enemigos de lo más indeseable, manejando todo tipo de armas blancas y utilizando ítems que aparecerán en el escenario y que son arrojables. Extremadamente sangriento y bastante flojo técnicamente.

Dead or Alive

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

Dragon Ball Final Bout

Correcto gráficamente y poco más. Golpes mágicos espectaculares si consigues hacerte con los controles del juego, lo que te llevará más trabajo del que te imaginas. Sólo para los fans de Gokuh.

Figting Force

¿Os acordáis del clásico Double Dragon de las recreativas en el que teníais que ir peleando contra cientos de enemigos iguales en scroll lateral?, pues esto es lo mismo pero en 3D, ni más ni menos. Eso si, con efectos de explosiones a todo color y con unos gráficos decentes. Un perfecto Double Dragon llevado a las 3D.

Mortal Kombat Trilogy

Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

Mortal Kombat IV

Un penoso intento por mejorar un juego que ya tenía un buen nombre. En lugar de aportar algo nuevo lo han estropeado todo incluyendo un manejo complicado (todo es a base de combos), eso sí, es muy espectacular y sangriento. Un rollo, es mejor el Trilogy.

Psychic Force

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

Victory Boxing 2

Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

Soul Blade

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

Star Wars Masters of Teräs Käsi

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

Street Fighter Alpha 2

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

Street Fighter EX

Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

Tekken

El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

Tekken 2

La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.



Tekken 3

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.



Tobal 1

De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

The Unholy War

Lucha al más puro estilo Virtua-On con buenos efectos y escenarios interesantes. A pesar de todo se queda un poco corto en su modo un jugador y solo brilla si tienes amigos con los que echarte unas partidas. Un título muy interesante pero que puede acabar aburriendo.

Rival Schools

Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

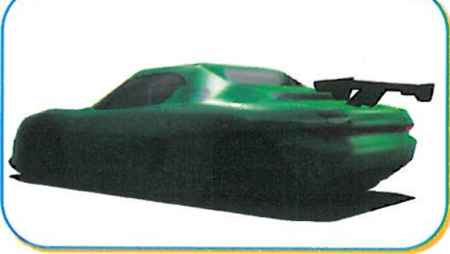
Marvel Superheroes

Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.

Xmen vs Street Fighter

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción



Colin Mc Rae Rally

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

C3 Racing

Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

Destruction Derby (Platinum)

Uno de los juegos que salió casi con la consola al igual que los Ridge Racer. Ahora ya está pasado de moda totalmente y si lo hemos mencionado en esta sección es porque está bien de precio, nada más.



Destruction Derby 2 (Platinum)

Este es bastante mejor que el anterior, más jugable y con mejores gráficos. Si te gustan las carreras en las que tienes que ir destrozando a todo coche que se te ponga por delante te gustará este juego. Un clásico.

Die Hard Trilogy (Platinum)

Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

Formula 1 (Platinum)

El primer juego de Fórmula Uno para Playstation solamente superado por su continuación. Todos los coches oficiales del campeonato, todos los circuitos y todos los textos y comentarios en castellano, un chollo tú.

Fórmula 1 97

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y la actualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

Fórmula 1 98

En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

Rapid Racer

El primer juego de carreras de lanchas que salió para Playstation y además de los primeros en emplear imágenes de alta resolución. Rápido y muy adictivo, con una fantástica banda sonora interpretada por Apollo 440 que hace que prácticamente eso sea lo mejor del juego. Bastante rollete.

Gran Turismo

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un des-

pués de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

Grand Theft Auto

Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

Micromachines V3

Señoras y señores la diversión está servida, uno de los juegos más graciosos que hay para jugar en grupo. Tendrás a tu disposición infinidad de esos pequeños cochecitos de juguete con los que juega tu hermano pequeño para correr a toda velocidad por los escenarios más increíbles que te puedas imaginar, tales como el fregadero, la bañera, el WC, una mesa de billar y un montón más. Muy divertido para dos o más jugadores aunque pierde mucho si juegas solo.

Moto Racer (Platinum)

El primer juego de motos un poco serio. Combina las motos de carreras con las de moto-cross alternando unas pruebas con otras. Gráficos muy buenos y varias vistas desde las que pilotar las motos (muy buena la que se ve el manillar cuando haces un caballito). Muy recomendable.

Moto Racer 2

La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.



Nascar 99

Las carreras de turismos americanos en un juego con muchos fallos tanto de control como gráficos y de sonido a lo que hay que añadir la falta de interés en nuestro país por este deporte. Un título soso y unos circuitos en los que tienes que estar todo el rato dando vueltas en círculo. Pasa.

Need for Speed III

Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida que se ha visto en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

Newman Haas Racing

Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

Porsche Challenge (Platinum)

Dedicado exclusivamente al Porsche Boxster, es un juego de una belleza gráfica y una jugabilidad sorprendentes. Conducirás es-tos magníficos deportivos a través de recorridos con todo tipo de atajos, trampas y más sorpresas. Las reacciones de los coches son de lo más parecido a las de los modelos de verdad, una manera de conducir un Boxster sin gastarse los "kilos" quecuesta. Bonito sin más.

Ridge Racer (Platinum)

Mucha gente se compró la Playstation para poder jugar a este juego de tanto éxito en las recreativas sin tener que estar echando monedas constantemente. Hoy ya está un poco desfasado como es lógico, aunque no por eso ha perdido su encanto.

Ridge Racer Revolution (Platinum)

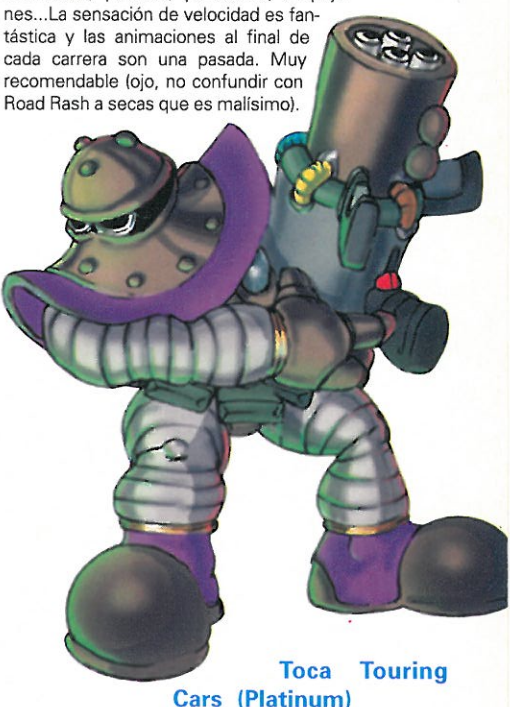
Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

Rage Racer

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta. Totalmente recomendable.

Road Rash 3D

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).



Toca Touring Cars (Platinum)

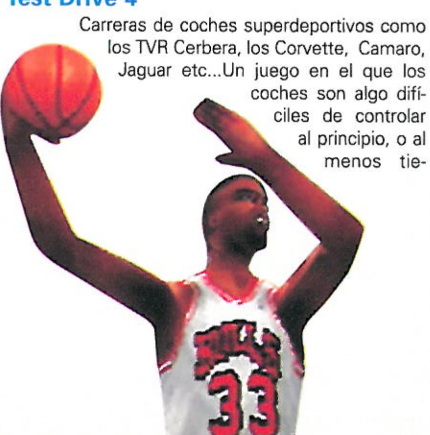
Carreras basadas en el campeonato británico de Turismos. Lo mejor de este juego es que podrás conducir coches como el que puede tener tu padre pero preparados para correr. Entre algunos de los modelos disponibles se encuentran el Audi A4, el Renault Laguna, el Opel Vectra o el Peugeot 406, cada uno con sus características de conducción y comportamiento. El único defecto que le vemos es que el sistema de control es un poco complicado.

TOCA 2 Touring Cars

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos éste.

Test Drive 4

Carreras de coches superdeportivos como los TVR Cerbera, los Corvette, Camaro, Jaguar etc...Un juego en el que los coches son algo difíciles de controlar al principio, o al menos tie-



nen un control extraño, y en el que los gráficos dejan bastante que desear, si acaso la espectacularidad de los saltos en el recorrido por las calles de San Francisco. Algo flojillo.

Test Drive 5

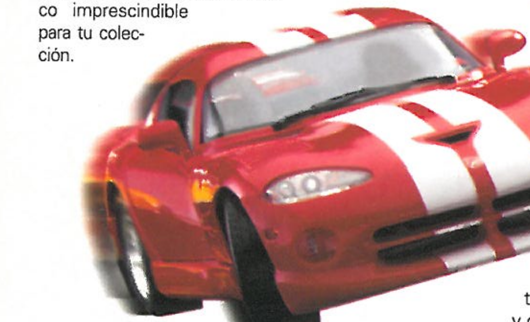
Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

Tommi Makkinen Rally

Este juego lo único bueno que tiene es el editor de pistas, por lo demás no vale nada. Los coches parecen estar hechos de broma y las pistas a pesar de estar basadas en tramos reales del campeonato del mundo de rallies parecen carreteras de correr con las chapas. Huye de él.

V Rally (Platinum)

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.



Wipeout (Platinum)

Creo que es el primer juego que ha salido para Playstation, cuando la gente lo veía en las máquinas de demostración se quedaba boquiabierta preguntándose que era eso. Si eres un nostálgico y quieres tener el primero de los hijos de la gris, adelante además es barato, pero nosotros nos quedamos con el 2097.

Wipeout 2097 (Platinum)

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, Vamos que le han dado un buen repaso. ¿A qué esperas para tenerlo?

Deportivos



Actua Golf 3

Un gran simulador con un montón de opciones y unas vistas excelentes con comentarios buenos (algo que no tienen todos los títulos de golf). Bueno, aunque nosotros en plan simulador preferimos Tiger Woods.

Actua Soccer (Platinum)

Un buen simulador de fútbol que se queda anticuado comparado con lo que hay ahora aunque es una buena oportunidad de hacerte con un juego con equipos reales a un buen precio.

Actua Soccer 2

Mejor que la primera parte y, a nuestro juicio, que la continuación.

Actua Soccer 3

La verdad es que esperábamos más de esta tercera parte, nos ha dejado un poco fríos ya que lo único que han hecho es actualizar las alineaciones. Seguimos prefiriendo el dos, tal vez porque ya nos duelen los dedos de jugarlo.

Actua Tennis

El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

Adidas Power Soccer I y II (Platinum)

La idea inicial del juego era buena y tras un vídeo de introducción alucinante que nos hace esperar un juegazo, nos encontramos con el juego de fútbol más raro y penoso que hay para nuestra consola. Olvídate de él.

Cool Boarders

Un juego de carreras en el que no corres contra nadie, sólo contra el crono. Es muy difícil de manejar y acaba por frustrarte. Pasa de él y lee más abajo.

Cool Boarders 2

Esto ya es otra historia. Se han corregido todos los defectos del primero y se han añadido más opciones y competidores. El modo dos jugadores es fabuloso y muy entretenido, además las piruetas son más fáciles de realizar. Este si que mola.



Cool Boarders 3

Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

Copa del Mundo Francia 98

Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

Everybody's Golf

Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título: Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 Rumbo al Mundial.

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99

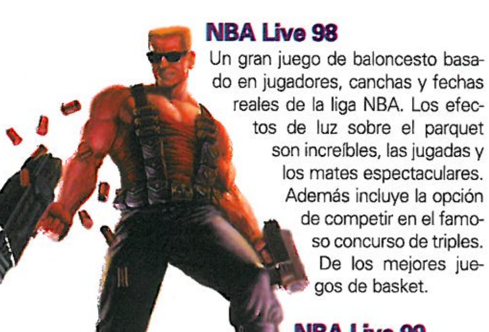
Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

International Superstar Soccer 98

Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

Knockout Kings

Un simulador de boxeo en el más estricto sentido de la palabra. No esperes ver golpes espectaculares ni combos ni KO´s de película de Rocky, en lugar de eso estudia al contrario, cúbrete bien y golpea en el momento justo y con el golpe más apropiado o te irás a la lona. Gráficos un poco pobres y controles dificililllos hasta que te acostumbras. Lo mejor es el modo historia en el que tendrás que crear un boxeador y entrenarlo para que llegue a ser alguien algún día. Para amantes del boxeo.



NBA Live 98

Un gran juego de baloncesto basado en jugadores, canchas y fechas reales de la liga NBA. Los efectos de luz sobre el parquet son increíbles, las jugadas y los mates espectaculares. Además incluye la opción de competir en el famoso concurso de triples. De los mejores juegos de basket.

NBA Live 99

Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA Fast Break 98

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA Pro 98

Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más que decir al respecto.

Pro 18 World Tour Golf

Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.

Smash Court Tenis

La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

Tennis Arena

Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

Tiger Woods 99

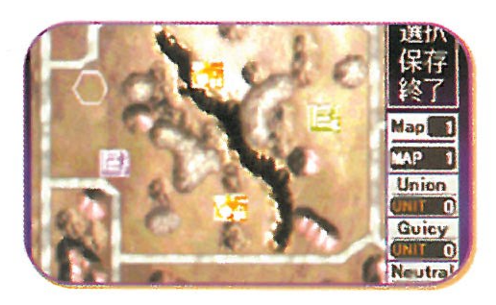
Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo y a que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody´s Golf pero mucho más real.

Track & Field

No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

Virtua Pool

Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.



Estrategia

Command & Conquer Red Alert (Platinum)

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

Constructor

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

Populous: El Principio

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

Goblal Domination

Penoso intento de llevar un genero demasiado aburrido como la estrategia pura y dura. El manejo se hace mediante una esfera del mundo desde la que comandarás tus avioncitos y demás tropas. Realmente malo y no termina de enganchar.

Command & Conquer Retaliation

Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

Simcity 2000

Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

Sentinel Returns

Un buen intento de recordar al clásico de Spectrum que se queda corto. Difícil manejo, extraño objetivo y gráficos que no resaltan por ningún lado. Solo recomendable para los que añoren el juego de Spectrum

Theme Hospital

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

Warcraft 2

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.

Warhammer

Buenos gráficos acompañados de un sistema un poco complicado de juego. Juego para los amantes de las fichas de Warhammer que desean tener una buena contienda.

Warhammer II: Dark Omen

Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.



Plataformas

Abe's Oddysee (Platinum)

El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

Abe's Exoddus

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

Crash Bandicoot

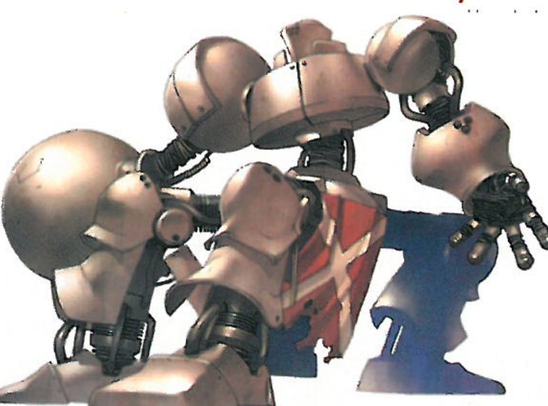
El primero de la saga Crash, el marsupial más cachondo de Playstation. Aquí es donde empieza la guerra abierta contra el Dr. N-Cortex. Un plataformas en 3D con unos gráficos sorprendentes, aunque se nos hace algo corto.

Crash Bandicoot 2

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

Crash Bandic

La pasada total. E formas hasta la fech que han renovado las gas, ya que además jugar también con C la hermana de Cras es la primera vez qu se introducen subjue gos y vehículos que pilotar, como un moto, una avione otra moto pero suba ca etc. Nos quedam éste por encima de los juegos de platafc del mercado. Imprescindible.





Heart of Darkness

Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

Medievil

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

Klonoa

Recomendado para los más pequeños, Klonoa es un juego precioso gráficamente, con escenarios en 3D y con un colorido muy vivo. Se hace un poco corto y facilón, ya hemos dicho que es para los peques.

MDK

De los creadores de Earth Worm Jim, MDK consiguió ganarse a todo el mundo con un fácil manejo, gráficos muy rápidos y una historia con que te harás fácilmente. El juego a pesar de ser antiguo te gustará si acabas de empezar en esto de los juegos para PlayStation, pero si ya llevas un tiempo mejor no te lo compres o acabarás un poco decepcionado.

Rayman

Uno de los juegos de plataformas más bonitos que se han hecho. Pero no te engañes, el juego es de lo más difícil y acabarás de los nervios intentando terminarlo. No muy recomendable

Roscoe McQueen

Eres un bombero que tiene que apagar los fuegos que se van produciendo en un edificio. Es muy gracioso y divertido, además de contar con un gran colorido en sus gráficos. Simplemente entretenido.

Skull Monkeys

juegos de plataformas ıprendidos. Su realiza- a es una auténtica pasa- ᵻ todos sus personajes hechos de plastilina. mente por esta razón merecía haber recibido mejor trato en las críti- as. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Reco-mendable.

s la "personalidad" a araña que tendrá que defenderse de todo tipo de

ali- mañas que se le pongan en el camino. Original sin más, no es nada del otro mundo.

Spyro The Dragon

Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

The Lost World (Platinum)

Este es uno de esos títulos que aunque sean baratos no merece la pena ni mirarlo aunque sea sólo por curiosidad. No entendemos como se ha hecho un juego tan malo para una gran película como The Lost World. Sobran más comentarios.

Tombi

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

Wild 9

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.



Puzzles

Devil Dice

Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los datos hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.



Bust a Move 2

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

Kurushi

Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

Lemmings

El clásico de PC ha sido llevado exactamente igual a la PlayStation. Tendrás que salvar a los pequeños Lemmings en su suicidio colectivo para llegar a la siguiente fase. Podrás mandarles que construyan escaleras, agujeros, pasillos o que sirvan de tope para que los demás no caigan al vacío. En cada fase tendrás que salvar a un número mínimo de estos pequeños suicidas para poder seguir avanzando. Un clásico de los juegos de puzzle que no puede faltar a los que les gusta el género.



Mr. Domino

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

Kula World

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.



Shoot'em up (juegos de disparar)

Apocalypse

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

Asteroids

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.



Future Cop LAPD

Interesante juego que te ambienta en un futuro en el que formas parte de la policía. Tendrás que eliminar a los delincuentes lo antes posible o serás destruido por todos tus enemigos. Fácil manejo y gráficamente correcto. Te hará pasar un buen rato pero no es nada del otro mundo.

Eliminator

Un buen juego de Psygnosis en el que tendrás que correr y luchar por tu vida en una nave con cargas explosivas. Miles de enemigos envueltos en un juego con una dificultad muy poco progresiva. Si tienes algún amigo con el que jugar disfrutarás mas con el modo dos jugadores en el que pasarás horas y horas de risas. Un gran título en el que luchar contra el reloj y los cientos de enemigos que saltarán a tu paso.

Alien Trilogy

Acción en primer plano que no termina de llegar a atrapar al jugador. Si te gustan los juegos de acción en los que matar a muchos bichos con multitud de armas, este no es tu juego. Muy malo.

B-Movie

Basándose en las películas de serie B han creado un juego de naves en el que tendrás que ir cumpliendo diferentes objetivos para avanzar. Es divertido aunque algo complicado al principio, una vez le cojas el tranquillo el juego es bastante divertido. Si te gustan las misiones y los juegos de naves esta puede ser una de tus mejores elecciones.

Die Hard Trilogy (Platinum)

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

Doom

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

Duke Nukem

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.

Duke Nukem Time to Kill

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ingredientes.

G Darius

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

Ghost in the Shell

Acción en primera persona, muchos enemigos, un vehículo extraño, objetivos poco claros y puzzles casi inexistentes. Otro intento de hacer un buen juego con acción en tercera persona pero que no llega a atrapar al jugador y que definitivamente no gusta, aunque lo peor es que solo se parece a la película de Anime en los gráficos y el nombre.

Megaman X4

Eres una especie de robot-androide que tiene un arma por brazo. Irás saltando, subiendo y cayendo a lo largo de varios niveles repetitivos. Definitivamente es el clásico de Snes renovado y con gráficos que mantienen la línea original pero con más colores, siguiendo el mismo desarrollo de saltar, cargar y disparar de siempre que solo gustará a los fans más fieles a la esta "interminable" serie.

One

Un buen Shoot'em up que se llena con efectos de explosiones y luces a toda velocidad. Bastante corto pero interesante. Si te gustan los juegos de acción en primera persona este seguramente te guste, aunque te quedarás con las ganas de jugar más niveles.

Overboard

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

Point Blank

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 4.320 pts. (20% de descuento sobre el precio de portada. Estranjero 45$

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

- ❑ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
- ❑ **Tarjeta de crédito**
- ❑ **VISA** (16 dígitos) ❑ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

..................., a ....de ....de 199...
(Provincia) (Fecha) (Mes)





a PSM y participa en el sorteo de 10 juegos FORMULA 1 '98 de Psygnosis

BENETTON

FedEx

BRIDGESTONE

POTENZA

AKAI

AKAI

FORMULA 1 98

OFFICIALLY LICENSED GAME

PAL

PlayStation

Consigue uno de estos 10 juegos, enfundate en tu casco y compite con los mejores. Vas a necesitar mucha suerte y control de ti mismo si no quieres que te comparen con tu abuela



y PlayStation son marcas comerciales de Sony Computer Entertaiment.



PSYGNOSIS

Shadow Masters
Acción en primera persona que te introducirá en un tanque futurista basado en los dibujos de un famoso ilustrador ingles. El desarrollo y transcurso de las misiones es bastante lioso, el control es muy difícil con el pad digital y la conducción del automóvil es bastante mala. Un juego poco recomendable.

Time Crisis (Platinum)
La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.



Misiones Aéreas y Espaciales

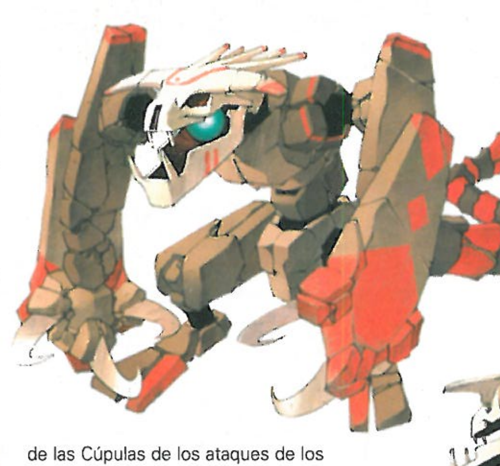
Colony Wars
La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

Colony Wars: Vengeance
El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

Blast Radius
Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

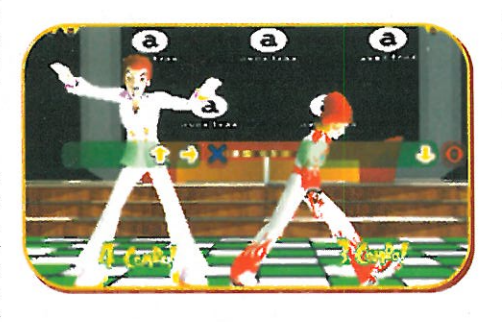
Forsaken
Un estupendo shoot-em-up en el que manejarás una especie de moto espacial a lo largo de cavernas, túneles etc. Manejarás cientos de armas espectaculares y tendrás que cumplir misiones tales como robar bancos, escapar de cazarrecompensas y mucho más. El control es un poco complicado y los gráficos fantásticos. Bastante bueno.

G Police (Platinum)
Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.



Soviet Strike (Platinum)
La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato

Nuclear Strike
Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.



Musicales

Bust a Groove
Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

Spice World
Este es uno de esos juegos que manchan el buen nombre de la Playstation. Se trata de hacer coreografías de baile y vídeos musicales usando las canciones y las caricaturas de las intragables Spice Girls (aunque no hubiera hecho falta caricaturizarlas porque ellas mismas ya son caricaturas). No tiene ni más ni menos que eso. Lo hemos puesto en esta sección sólo para avisarte que no te acerques a menos de 300 metros de donde lo veas. ¡Por favor, como se pueden hacer horteradas como esta!

Music
Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

Parappa the Rapper
Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.





20 DEMOS EXCLUSIVAS
METAL GEAR, COOL BOARDERS 3, C3 RACING, S.C.A.R.S...
¡20 BICHOS EN CONCURSO! ¡GANA UN ALFA ROMEO CON ROLLCAGE!
Edición Oficial Española
PlayStation
Magazine
27
VIC
975 Ptas.
5,87=C
RIDGE RACER TYPE 4
EL «NUEVO CLÁSICO» DEL GÉNERO
METAL GEAR SOLID
EXQUISITAMENTE PERFECTO...
SOUL REAVER
VAMPIRISMO GÓTICO
CD
DEMOS
EXCLUSIVAS
20 DEMOS JUGABLES
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
EDICIÓN ESPECIAL DEMO JUGABLE
JUGABLES METAL GEAR SOLID / DEVIL DICE / COOL BOARDERS 3 / C3 RACING / V2000 / S.C.A.R.S. / RECOPILACIÓN YAROZE
VIDEOS METAL GEAR SOLID / BICHOS
DISCO 27
¡20 JUEGOS COMPLETOS BICHOS A CONCURSO!
¡GANA UN ALFA ROMEO CON ROLLCAGE!
EN EL CD... 20 DEMOS:
METAL GEAR SOLID, DEVIL DICE, COOL BOARDERS 3, C3 RACING, V-2000, S.C.A.R.S. Y MUCHOS MÁS...

T'AI FU™

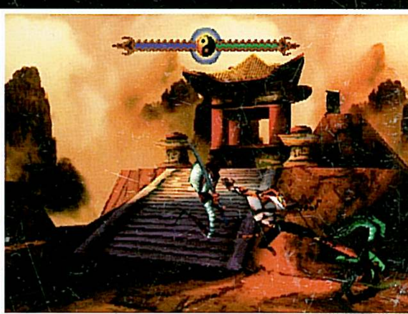
Wrath of the Tiger

DREAMWORKS INTERACTIVE™

Eres T'ai, un tigre experto en kung-fu, inmerso en una lucha sin cuartel contra el Dragon Master.

Entra en un mundo donde te acechan ocultos numerosos clanes animales y grandes peligros en cada rincón.

¿ERES LO SUFICIENTE DURO?



MODO DE LUCHA KUNG FU.



COMBATES ENTRE CLANES LEGENDARIOS ANIMALES.



20 INTENSOS NIVELES.

T'ai Fu: Wrath of the Tiger de DreamWorks, los creadores de Antz™ y Small Soldiers™.

¿A quién estás llamando gatito?

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70
www.proein.com

